3CD

BLAIR WITCH
RUSTIN PARR

JAGGED ALLIANCE 2.5
UNFINISHED BUSINESS

PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 Numer 11/2002 (79) Listopad 2002 Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

Targi ECTS 2002

Dino Crisis
Medieval: Total War
Celtic Kings
Moto GP

TRZY NAJWIĘKSZE GRY RPG TEGO ROKU NADCHODZĄ!



CZYTAJ NA NASTĘPNEJ STRONIE











www.cdaction.com.pl

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od grudnia

W sprzedaży od listopada



„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet z ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

2CD

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI



„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać."
Świat Gier Komputerowych

„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy."
gamezone.com

3CD

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PL — PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA — CD PROJEKT


Morrowind

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.


Morrowind

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.


Neverwinter Nights

Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.


Neverwinter Nights

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!













TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 16 października

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™ II



DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Zestaw zawiera:
- 2 płyty CD z grą
- Bonus CD z muzyką z gier Icewind Dale i Icewind Dale II oraz materiałami graficznymi
- Mapę świata Icewind Dale
- Instrukcję do gry



Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Dodatkowa trzecia płyta CD z muzyką z gier Icewind Dale, Icewind Dale II i grafikami.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.



Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.

Wysłuchaj niesamowicie klimatycznej muzyki Inona Zur'a - autora ścieżek dźwiękowych z gier Torment i Baldur's Gate Tron Bhaala



Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE™ INFINITY ENGINE



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

(0-22) 519 69 69

Witamy...

... w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

Od wielu lat podobnym zawołaniem witają czytelników dziennikarze zaprzyjaźnionego z nami brytyjskiego PC Gamera. My również moglibyśmy (z dumą) w ten sposób zaczynać nasze comiesięczne spotkania. Po co ukrywać prawdę? Przecież oficjalne źródła, na przykład ZKDP (Związek Kontroli Dystrybucji Prasy) czy PBC (Polskie Badania Czytelnictwa), potwierdzają, że konkurencję wyprzedzamy niemal o połowę, jeśli chodzi o wszelkie liczby. I pewnie nie ma potrzeby, by o tym przypominać, że przecież grubo ponad 100 000 osób każdego miesiąca wybiera właśnie nasze czasopismo. Powszechnie też wiadomo, że w grę nie wchodzą tu tylko papier oraz płyty (wbrew temu, co rozmaici zazdrośnicy szepczą po kątach). Najważniejsi są Czytelnicy. To Wy, kupując regularnie CD-Action, tworzycie jego obraz. I powiedzieć nawet, że CDA to olbrzymia rzesza entuzjastów grania, a skromny zespół redakcyjny to tylko dodatek - nie byłoby przesadą.



Tak czy siak, witamy w listopadowym wydaniu CD-Actiona.

Pisaliśmy już wielokrotnie, że propagowanie nowości to nasza stała dewiza. Jako pierwsi wprowadziliśmy do sprzedaży pismo z CD jako jego integralną częścią, a następnie 2 CD; podobnie z ich pakowaniem w plastikowe pudełka. Pierwsi też zaproponowaliśmy pełne wersje gier. Warto też pamiętać, że jako pierwsi od ponad roku oferujemy 3 CD. A teraz - ponownie jako pierwsi - płyty zapakowaliśmy w wygodne pudełko DVD. (Spokojnie - to tylko eksperyment!) I jesteśmy niezwykle ciekawi Waszej opinii na temat ostatniego posunięcia. Jeśli pomysł się przyjmie - niewykluczone, że będziemy takie akcje powtarzali częściej. W zanadrzu chowamy jeszcze sporo niespodzianek... uważnie obserwujcie witryny kiosków. A my już dzisiaj ostrzegamy, że przegapienie następnych 3 numerów spowoduje niepowetowane straty! I to wcale nie ma zabrzmieć jak żart ani nie jest przesadą. To będą świetne rzeczy!

A co oferujemy w tym wydaniu? Oprócz serii niesamowicie gorących recenzji oraz zapowiedzi - relacje aż z dwóch (!!!) niezależnych od siebie imprez targowych. To prawdziwe szaleństwo, jednak Niemcy postanowili, że Games Convention w Lipsku odbędzie się w tym samym czasie, co ECTS w Londynie! I co począć - wysłaliśmy dziennikarzy i tu, i tam. Na razie nie można być do końca pewnym, czy konkurencja tak dużych imprez przyniesie więcej strat, czy korzyści. Czas pokaże. Za to wiemy na pewno, że na szczęście powstają świetne gry na PC. A to dobra wiadomość.

Kolejną dobrą wiadomością jest to, że wprowadziliśmy zmianę w systemie zamawiania prenumeraty. Zachęcam, by udać się na stronę 139. Tam opisaliśmy niuanse działania nowego systemu. Teraz wygląda to inaczej, ale przebiega o wiele prościej i przyjemniej. Gorąco polecam!

I jeszcze słowo na temat pełnych wersji gier. Tym razem zdecydowaliśmy się na to, by dołączyć dwa wielkie przeboje po polsku. Blair Witch: Rustin Parr to przygodówka i horror w jednym. Kiedy premierowa wersja tytułu trafiła do Polski, oceniliśmy go wysoko. Teraz, we współpracy z firmą Play it, oddajemy grę w wasze ręce. Sprawdźcie, czy aby nie przesadziliśmy z oceną. Jagged Alliance 2.5 to właściwie trzecia część tej gry i wszyscy dobrze ją znamy. A skąd? Drugą część dołączyliśmy do CDA w grudniu 2001 roku. Fani tego fantastycznego RTS-a powinni być zachwyceni. My też.

Teraz pozostaje już tylko zaprosić Was do lektury oraz grania. Aha, następnego numeru CDA szukajcie w kioskach już od 5 listopada!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 79
Listopad 2002

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 343 61 67, faks (071) 341 99 11

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek Zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy:
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
tel. komórkowy (0) 604-297-040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517-05-31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343-24-11

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl







Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

Hity numeru

62 Dino Crisis 2



Sporo akcji, seksowna główna bohaterka i paskudne dinozaury w roli "szwarccharakterów". Trzyma w napięciu.

72 Big Scale Racing



A tu, niespodzianka - wyścigi zdalnie kierowanych modeli samochodów. Sami nie wiemy, co się nam w tej grze podoba - ale że tak jest, nie da się ukryć.

76



Trzeci z "wielkiej trójcy" RPG, które miały wstrząsnąć fanami tego gatunku. Czy udało mu się wzlecieć równie wysoko, co Neverwinter i Morrowind?

84 Moto GP



Wyścigi motocyklowe - realizmu za wiele raczej tu nie ma... ale jaka realizacja! A grywalność? Ho, ho...

94



Shogun zawędrował do średniowiecznej Europy... boska gra dla fanów rozbudowanych RTS-ów, których fabuła bazuje na realnie istniejących zdarzeniach i jednostkach.

Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

→ gra wymaga akceleratora do działania

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ Muzyka w menu: Michał Wilczyński (MiWi).
E-mail: mw-music@wp.pl

UWAGA! Mamy nową wybieralkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane nań programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach

•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

Miłej zabawy!

Blair Witch Project: Rustin Parr

Gatunek: **przygoda/horror**
Producent: **Terminal Reality**
Akcelerator: **wskazany**
Wymagania: **Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, 850 MB HDD**
Recenzja w CDA: **11/2000**
Ocena: **9/10**

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PEŁNA WERSJA

Blair Witch Project: Rustin Parr to pierwsza część trylogii, luźno bazującej na motywach filmu "Blair Witch Project". Gra zasłynęła tym, że średnia przyznawanych jej w prasie ocen oscylowała w okolicach 95%, co jest jednym z lepszych wyników w historii gier komputerowych!

Oto, co dwa lata temu pisał o niej El General Magnifico (fragmenty recenzji):

"W miasteczku Burkitsville ktoś popełnił zbrodnię. Właściwie wiadomo kto i wiadomo, co zrobił - stuknięty pustelnik, Rustin Parr; zamordował siedmioro dzieci. Wszystko wskazuje na zabójstwo rytualne (na przykład znikły gdzieś wszystkie dziecięce podroby, a na ścianach jego pokoju znaleziono nakreślone krwią dziwaczne symbole). Zamknięty przez szeryfa Parr uparcie utrzymuje, że do zbrodni podjudziła go jakaś stara kobieta. Rzecz w tym, że przed dwustu laty w istocie dokonano w Burkitsville - które nazywało się wtedy Blair - samosądu na starej wiedźmie. Wiedźma jak to wiedźma, obiecała zemstę na mieszkańcach i ich potomstwie... i rzeczywiście, od wielu lat w okolicznych lasach dzieją się dziwne rzeczy. (...)

Program graficznie jest bez zarzutu. Utrzymany w barwach sepii, brązu, ciemnej zieleni i szarzyzny od razu wprowadza w nastrój. Doc przybywa do Burkitsville w nocy i trzeba przyznać, że widok opustoszałego, na poły pogrążonego w ruinie miasteczka robi spore wrażenie. Przypomniała mi się przy tej okazji stara - i bardzo dobra - gra przygodowa Shadow of Comet. Ta sama, przytłaczająca posępnością, atmosfera, ten sam poświst wiatru, skrzyp domostw zmagających się z czasem... znakomita robota. Od razu poczułem się jeszcze bardziej nieswojo. (...)



BLAIR WITCH PROJECT™
CZĘŚĆ PIERWSZA: RUSTIN PARR





Godzi się też rzec, że jest to gra skierowana do miłośników prozy Lovecrafta, utworów E.A. Poego i sióstr Bronte. Od samego początku towarzyszy nam nastrój ponury i posępny - a potem napięcie i groza (wedle maksymy Hitcha) potęgują się. Trzeba jednak wiedzieć, że życie nie składa się tylko z samych przyjemności i że są sprawy na niebie i ziemi, o których się nie śniło filozofom. Stary mistrz Szekspir niewątpliwie miał rację. Miłośnicy silnych wrażeń z pewnością się nie rozczarują. (...)

Ostatnia rada. Naprawdę nie polecam gry osobnikom o słabszych nerwach i sercu. Nastrój istotnie wciąga... i może w niektórych momentach okazać się zbyt realistyczny. Gra jest znakomita w swoim rodzaju - ale niechże mi wolno

Hitman 2: Silent Assasin





Gatunek: **akcja/TPP**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1**

Tej gry nikomu przedstawiać nie trzeba. Jest to sequel rewelacyjnego i bardzo nowatorskiego Codename: 47. W skrócie: gracz wciela się w płatnego mordercę. Jak wynika z tytułu, zadania wykonuje po cichu, z pełnym profesjonalizmem i precyzją. Tu nie ma miejsca na bieganie z gnatem w dłoni. Po zainstalowaniu demo zajmuje nieco ponad 50 MB na HDD.

Klawiszologia
(jest dość rozbudowana, poniżej najważniejsze klawisze):

W/S/A/D - poruszanie się
Shift - bieg
Ctrl - kucanie
Lewy przycisk myszy (LPM) - strzał
1/2/3/4/5 - poszczególne rodzaje broni o różnym zasięgu i sile rażenia
Q - pistolet do kabury (po naciśnięciu snajperka będzie odrzucona)
R - przeładowanie
Prawy PM i T - ekwipunek
M - mapa
E - akcja (a później pokrętłem wybór opcji)
F1 - widok FPP/TPP
(Pozostałe klawisze - w dokumentacji dołączonej do dema.)

Ciekawostki
- misję można przejść na wiele sposobów - jeśli coś się nie układa, zmień taktykę
- pociski mogą przebić każde okno i drzwi!
- każdego ochroniarza możesz unieszkodliwić, wystrzeliwując broń z jego ręki
- przebieraj się, jeśli chcesz się dostać do niedostępnych lokacji

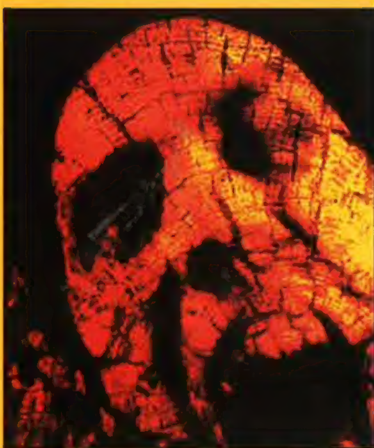


Uwaga! Przed wystartowaniem gry uruchomcie konfigurację - gra powinna dostosować możliwości sprzętu do jakości wyświetlanej grafiki.

będzie powiedzieć, że zasiadacie do niej na własne ryzyko. Zważcie, że nigdy wcześniej czegoś takiego nie napisałem, więc moje zastrzeżenie ma wagę. Pamiętajcie! Zostaliście ostrzeżeni! Cave Canem!".

Uwaga! Polecamy zapoznać się z instrukcją na CD - gra pozwala na sterowanie w wielu trybach (samą myszką, samą klawiaturą etc.) - szczegóły na ten temat na kompakcie.

Tipsy na str. 146

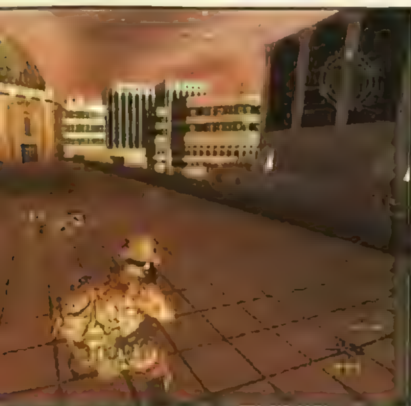


Conflict: Desert Storm



Gatunek: **TPP**
Wymagania: **PIII450, 128 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX8.1 z 32 MB**

Kolejna gra o komandosach - bardziej jednak zbliżona do Delta Force niż Rainbow Six. W pełnej wersji będziemy kierowali grupą czterech komandosów, zaś w demie zaczynamy z jednym - ten ma za zadanie uratować kolegę. Jeśli się uda, do dyspozycji gracza oddanych będzie dwóch wyszkolonych żołnierzy - każdy w innej dziedzinie. Gra zapowiada się na wielki hit - nim jednak pojawi się pełna wersja, warto pograć - w bardzo zresztą grywalne - demo.



Klawiszologia
(skrócona):
W/S/A/D i myszka poruszanie się
lewy control - chodzenie
spacja - Kucanie
przytrzymaj spację - padnięcie
LPM - strzał
R - akcja
PPM - FPP (dla dokładniejszego celowania)
+ na klawiaturze numerycznej - zoom (tylko w FPP)
Ekwipunek - Shift
Alt - rodzaje rozkazów

Uwaga! Przed uruchomieniem gry kliknijcie przycisk: settings - i tam ustawcie detale graficzne etc.

No One Lives Forever 2



Gatunek: **strzelanina FPP**
Wymagania: **PIII 500, 128 MB RAM, karta grafiki z 32 MB, Win 98, 2000, ME lub XP**



Pięknej pani Archer również przedstawiać nie trzeba. Po niedługiej nieobecności powraca na ekrany PeCetów, żeby znów powalić graczy dowcipem i - jeszcze bardziej niż ostatnio - wyglądem. Tym razem kobieca wersja Jamesa Bonda wygląda oszałamiająco, głównie dzięki skutecznemu liftingowi, przeprowadzonemu przez specjalistów z Monolith - kawał dobrej roboty. W demie można pograć na jednej planszy - ale za to bardzo niezwykłej, zapewniam. Całość zajmuje niecałe 100 MB na HDD.

Klawiszologia
(więcej jak zwykle w dokumentacji):
Poruszanie się - W/S/A/D
Rozglądanie się - myszka
Skok - spacja
Strzał - LPM
Akcja - Enter lub PPM
Przeładowanie broni - R
Zmiana amunicji - F
Następna broń - [lub pokrętło
Schowanie broni - H
Ekwipunek - M
Radio - V
Misja - TAB
Zoom - Z

Uwaga! Na początku instalacji pojawi się okienko, w nim kliknijcie środkowy przycisk: **'Just install the teaser'.**

Uwaga 2! Jeśli pojawią się jakieś problemy z demem, pokombinujcie w opcjach - zmieńcie detale, wyłączcie muzykę etc. W każdym razie demko na pewno działa (i jest piękne).

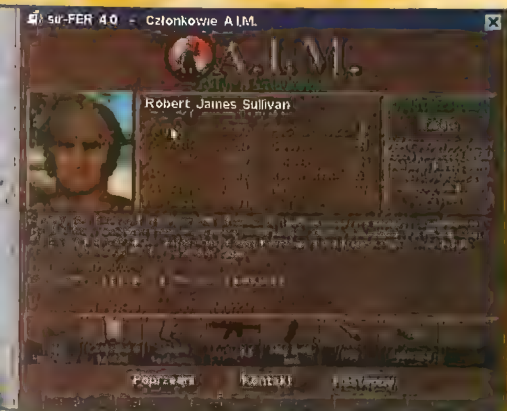
Jagged Alliance 2,5: Unfinished Business PL

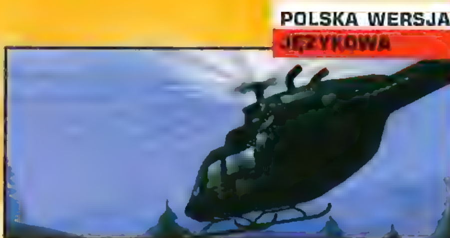
Gatunek: **strategia/taktyka (samodzielny pack do JA 2)**
Producent: **Sir-Tech**
Wymagania: **PII 266 MHz, 32 MB RAM, 650 MB HDD**
Recenzja w CDA: **07/2001**
Ocena: **8/10**

Oto, co na temat tej gry miał do powiedzenia Yasiu:

"Ten tytuł to jedna z niewielu prawdziwych pereł na rynku gier komputerowych. Pierwsza i druga część stały się przebojami i po dziś dzień mają rzesze oddanych fanów. Nic dziwnego, podobno były to gry wybitne, szczególnie druga część - łącząca sprytnie ekonomię ze strategią i taktyką. W wielkim skrócie: chodziło o to, żeby z pomocą najemników, opłacanych z własnej kieszeni, wyzwolić wyspę Arulco wraz z jej bezcennymi kopalniami. A co zdarzyło się tym razem?

Zaczynamy od przeczytania kilku maili. Jeden z nich okazuje się szczególnie istotny. Prezydent wyspy Arulco znów, w obliczu zagrożenia, potrzebuje naszej pomocy. Jedna z sąsiednich wysp zagroziła rządowi Arulco wystrzeleniem rakiet w główne skupiska ludzkie, chyba że rząd zgodzi się dobrowolnie oddać słynne kopalnie. Prezydent uznał to żądanie za niemożliwe do spełnienia i zwrócił się właśnie do nas. Naszym celem ma być zniszczenie wyrzutni zagrażających Arulco. Na miejsce dotrzemy śmigłowcem, a zaliczka już znajduje się na naszym koncie. Trzeba działać szybko, każda chwila jest cenna. Jednak podstawa to dobre przygotowanie. Z kolejnych maili dowiemy się o ofertach promocyjnych przy wynajmowaniu ludzi - i zabieramy się do roboty.





Śmigłowiec może zabrać sześć osób. Od ich prawidłowego wyboru w dużym stopniu zależy przebieg całej gry. Jako stały klient mamy najlepsze warunki u wszystkich pośredników, płacimy wyznaczoną cenę z góry i za całą akcję.

Po zebraniu ekipy trzeba ruszyć w drogę. Cel jednak niespodziewanie się zmienia. Katastrofa śmigłowca rzuca nas na kiepsko znany teren. Jakby tego było mało, uszkodzeniu uległ system komunikacyjny laptopa.

Ułożony z góry plan nie przewidywał takich niespodzianek, więc zaczęło być (nie)ciekawie...

(...) Kwintesencją Jagged Alliance 2,5 jest walka. Żadna tam ekonomia czy nawet strategia na dużą skalę. Musicie się nastawić na niewielkie starcia. Lecz nic to, jak mawiał pewien mały żołnierz. Walka w JA stoi na takim poziomie, że dostarcza najwyższej jakości rozrywki. I to rozrywki wciągającej jak mało co. Pod względem grywalności jest to jeden z najlepszych tytułów, jakie mamy na rynku.



Na grywalność produktu składa się wiele składników. Ale szczególnie warto podkreślić to, że twórcy serii JA stworzyli najlepszy chyba system do prowadzenia walki w turach. Na szczęście prosty interfejs nie oddaje całej złożoności fizyki gry, dzięki czemu można się skupić tylko i wyłącznie na taktyce. Przeciwnicy prawie zawsze są liczniejsi i lepiej usytuowani, dlatego liczy się przede wszystkim dokładne planowanie, a nie szturm z pieśnią na ustach. Chociaż nikt przecież nie zabrania wypróbowania i takiej opcji.

Należałoby też wspomnieć o jakości polonizacji. Każdy z najemników ma własny głos, aktorzy bardzo dobrze udają odpowiednie akcenty (rosyjski, francuski). Szczególnie przypadła mi do gustu koreańska sprzedawczyni, mówiąca językiem prosto z polskiego bazaru (gdzie Koreańczyków nie brakuje). :) Sam tekst, którego nie ma zbyt wiele, został przełożony poprawnie.

Mało która gra dała mi tyle satysfakcji i samozadowolenia po jej ukończeniu. JA2.5 plasuje się u mnie w ścisłej czołówce, obok Freespace'a, Homeworlda czy Fallout Tactics - a to nie lada komplement".

To nie reklama...

2 CD

Rzeczowe, konkretne recenzje najnowszych gier.

Atrakcyjne konkursy z cennymi nagrodami

Ponad **50 stron** rzetelnych, szczegółowych poradników i solucji do najlepszych gier.

Pełna wersja gry i płyta z najnowszymi demami i dodatkami do gier.

100 stron

Tylko **9,90 PLN!**

...to fakty.

Listopadowy magazyn Action Plus to:

- 100 stron dla prawdziwych graczy, 2 płyty CD, rewelacyjna cena
- pełna wersja gry: Cue Club
- pierwsze w Polsce recenzje gier TOCA Race Driver, No One Lives Forever 2, Tekken 4, Need For Speed: Hot Pursuit II
- szczegółowe solucje i poradniki do gier Morrowind, Mafia, Jazz i Faust, Medal Of Honor: Frontline, sekrety Duke Nukem 3D
- recenzje m.in. The Thing, Conflict: Desert Storm, Frontline: War Over Europe, Sudden Strike II, Prisoner Of War
- do wygrania konsola PlayStation 2 z TOCA Race Driver plus gry: Morrowind, Icewind Dale II

W sprzedaży od 13 października



Crazy Taxi



Gatunek: **arcade**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki z minimum 16 MB**

Tę sympatyczną grę zręcznościową przeniesiono prosto z automatów. Jeździmy taksówką w trybie Crazy Box - do wyboru trzy rodzaje zabawy: skakanie samochodem ze skoczni (emocje prawie takie jak przy DeLuxe Ski Jumping) na odległość 150 metrów, podwożenie klientów w godzinach szczytu i skakanie między platformami - oczywiście wszystko na czas. Adrenaliny pełno, grywalności również - kto skoczy dalej niż wynosi mój dotychczasowy rekord - 173 metry? :-)

Klawiszologia
(można zdefiniować w demie):
Sterowanie - kursory
A - wsteczny (warto używać)
S - bieg do przodu (czasem daje niezłego kopa)

Uwaga! Nie przejmujcie się tym, że podczas instalacji ekraniki są wypełnione dziwnymi znaczkami - cały czas po prostu należy klikać klawisz, który odpowiada za "dalej" - i wszystko pójdzie jak po maśle. Wyjątkowo nie polecamy też lektury readme.txt - choć, jeśli ktoś ma ochotę to rozszyfrowywać...



NHL2003



Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM, karta grafiki z 16 MB, 100 MB HDD Win98/ME/2000/XP, DirectX8.1, Internet Explorer 6.0**

Demo kolejnej, i najlepszej, odsłony PeCetowego hokeja na lodzie na licencji NHLPA. W demonstracyjnej wersji gracz ma możliwość rozegrania jednego meczu (z pięciominutowymi tercjami) jedną z dwóch drużyn: klasycznie - Detroit Red Wings i Carolina Hurricanes (nowość w wersjach demonstracyjnych;). Program zajmuje 74 MB na HDD i ma kilka miłych bajerów, łącznie z krótkim intrem. W wersji demo nie ma możliwości zdefiniowania klawiszy.

Klawiszologia
dla gracza z krążkiem (w ataku)
Sterowanie hokeistami - kursory
Strzał - spacja
Podanie - C
Przyspieszenie - X
Zwód - Z

Klawiszologia
dla gracza bez krążka (w obronie)
Zmiana zawodnika - C
Przyspieszenie/body check - X
Blokowanie/przytrzymanie - spacja
Mocne uderzenie - Z

Uwaga! Gra nie działa w systamach Win95 i NT. Instalujcie grę do katalogu sugerowanego przez instalator. Z niejasnych przyczyn NHL 2003 nie chce się zainstalować nigdzie indziej. Przed uruchomieniem dema polecamy wyłączenie wszystkich innych programów. Po naciśnięciu Quit game pojawia się plansza z reklamą pełnej wersji - trzeba ją wyłączyć przyciskiem w prawym górnym rogu.





Batman Vengeance



Gatunek: **arcade**
Wymagania: **PII 450 MHz, 128 MB RAM, GeForce z 32 MB, Win 95/98/2000/XP**

Batmana przedstawiać nie trzeba, tę grę - można. Stworzyło ją Ubi Soft, firma wprawiona we wszelkich zręcznościówkach (dzięki nim mamy m.in. Raymana). Tym razem również dostajemy grę (a raczej jej obszerne demo) z tego gatunku. Batman (czytaj: gracz) biega, skacze, walczy, jednocześnie rozwiązując zagadki. Szczerze mówiąc, tytuł mnie nie powalił - ale miło "popykać" sobie można, zwłaszcza że gramy w ramach treningu i aż trzech misjach. Po zainstalowaniu program zajmuje jakieś 130 MB na HDD.



Klawiszologia
(**Uwaga!** W grze należy używać i myszki, i klawiatury.)

Sterowanie netoperkiem - W/S/A/D
Sterowanie w widoku FPP - mysz
Akcja - LPM
Skok - PPM
Uderzenie - Delete
Skok - End
Obrona - PageDown
Widok pierwszoosobowy - Spacja
Komunikator - F1
Zrzut ekranu - F8

Auryn Quest

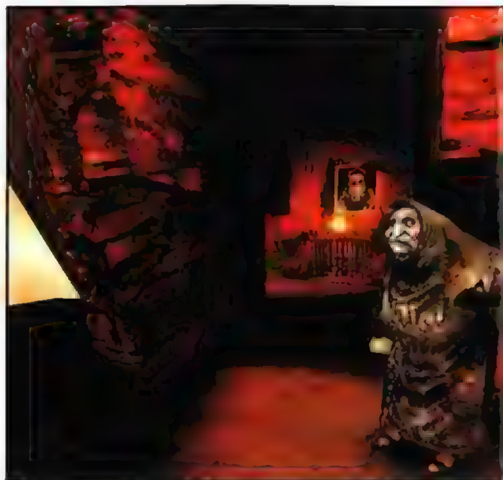


Gatunek: **przygodówka**
Wymagania: **PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 95/98/ME/2000/XP**

Przed wami dość nietypowa gra arcade/adventure, osadzona w pięknym świecie "Niekończącej się opowieści". W wersji demonstracyjnej zaczynamy w świątyni tysiąca drzwi, przez które można wejść do poszczególnych światów (w sumie sześć). Dostępne są tylko te, które prowadzą do Gaya's Laval Dungeon - resztę zaznaczono czerwonym X. Demo zajmuje nieco ponad 100 MB na HDD.

Klawiszologia
F12 - zmiana mouse look
W/S/A/D - poruszanie się
Shift - bieg (tylko w czasie poruszania się)
Spacja - skok

Uwaga! Demo (tak jak i jego instalacja) długo się ładuje i może to wyglądać, jakby się zawiesiło. Nie przejmujcie się tym i nie stukajcie Ctrl + Alt + Delete - w końcu wystartuje samodzielnie...





All Tracks



Gatunek: **wyścigi**
Wymagania: **PII 400, 64 MB RAM, akcelerator**

Coś obrodziło w tym miesiącu samochodówkami. Jednak All Tracks jest nietypowa - to właściwie pokaz możliwości engine'u, ale miło pojeździć bez zobowiązań. Uwaga! Program nie jest wcale taki mały, jak się wydaje - plansza, po której można jeździć, (kilkoma samochodami!) ma niezgorszą wielkość.

Klawiszologia
Prowadzenie samochodu - kursory
Zmiana samochodów - 1/2/3/4
Reinkarnacja - Enter

Star Wraith 3



Gatunek: **space - sim**
Wymagania: **PII400, 64 MB RAM, grafika 16 MB**

Mały (jakieś 13 MB na HDD) i sympatyczny space - sim. W demie (można zarejestrować) dostępne są trening i dwie misje. Przed uruchomieniem (BARDZO) zalecamy przeczytanie dołączonej i dłuuugiej dokumentacji.

Klawiszologia
(szeroka w dokumentacji - kursory i spacja raczej nie wystarczą. :-)

Arcade Mah Jongg

Gatunek: **logiczno/zręcznościowa**
Wymagania: **sprawny PC**

Poczciwego Mah Jongga znają chyba wszyscy - choć osobiście nie spotkałem się, by ktoś w Polsce grał w to chińskie domino, używając sprzętu innego niż komputer. Arcade Mah Jongg to kolejna wariacja na temat znanej gry - tym razem autorzy zrobili z niej... strzelankę! No, może nie do końca - ale dodano tu elementy zręcznościowe. Program zajmuje na dysku niecałe 6 MB, i można się całkiem miło pobawić - dla rozluźnienia.

Klawiszologia - kursory i spacja bądź myszka.

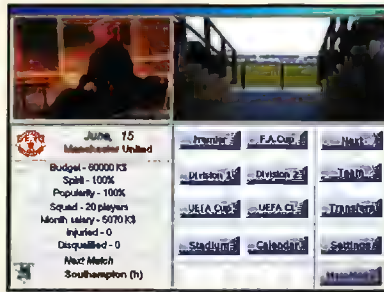
Icy Tower

Wymagania: **P200, 32 MB RAM**



Przesympatyczna freeware'owa gierka z bardzo prostymi zasadami - należy jak najszybciej wchodzić po kolejnych śliskich platformach wieży. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa - proste wciąga najbardziej. Do tej pory grałem trzy razy i wdrapałem się na 102 piętro. Teraz wracam bić własny rekord, zaś wy czym prędzej instalujcie Icy Tower. Zwłaszcza że zajmuje około 3 MB na HDD. (Gierka z różnych przyczyn wylądowała na CD w katalou Bonus, a nie w Demach.)

Klawiszologia - kursory i spacja (skok).



Actual Coach

Gatunek: **menedżer sportowy**
Wymagania: **Win95/98/ME/2000/NT/XP i rozdzielczość co najmniej 800 x 600**

Prawdziwe drużyny, prawdziwi zawodnicy, prawdziwe mistrzostwa (Premier-League, National Division 1, National division 2, UEFA Champions League i UEFA Cup) to najkrótsza charakterystyka menedżera. Tylko (albo aż) liga angielska, za to sporo możliwości - gracz ustala tu wszystko: od składu po bajery na stadionie. Przed rozpoczęciem gry warto poczytać tutorial.

WarCraft 2



Gatunek: **RTS**
Wymagania: **trudno dziś znaleźć komputer, na którym W2 NIE urucho-miłby się...**

Z cyklu "Świat, który nie może zaginąć". :) A dokładniej to z dedykacją dla młodych stażem graczy, którym słowo 'WarCraft' kojarzy się tylko z trzecią, i przez wielu uważaną za nie najlepszą, odsłoną. Przed sobą macie wersję shareware jednej z najważniejszych gier RTS w historii. Grę, która zmieniła oblicze komputerowej rozrywki. Tytuł, który przyniósł miliony jej twórcom i setki godzin dobrej zabawy graczom. Panie i panowie, powstańcie! Przed wami WarCraft 2!!!

DODATKI DO GIER
Jedi Knight 2 - dodatkowe mapy

Medal of Honor: Allied Assault - nowe wersje dwóch misji zawartych w grze!

Morrowind - różne bajery, pluginy

Operation Flashpoint - łatka implementująca do gry polski GROM!

Quake 3 Arena - modyfikator do gry, ogranicza przemoc

WarCraft 3 - bardzo rozwinięta mapka single player (z zaskakującym zakończeniem!) ;-)

PATCHE DO GIER
Die Hard: Nakatomi Plaza ver. 1.02.3 - oficjalny patch

UŻYTKI
***Wirtualne Studio Wizażu** - coś dla pań, które chciałyby zobaczyć, jak mogłyby wyglądać w innej fryzurze, a boją się ryzykować z nożyczkami; zaimportuj zdjęcie i baw się dobrze, wymagania: P200 i 32 MB RAM

***Cachemaster** - zarządza pamięcią komputera, i nie tylko; w programie zawarto schematy używania pamięci - inna dla grania, inne dla multimediów etc. (całkiem użyteczne)

***Desktop Menager DeLuxe** - zarządza pulpitem Windows, pozwala również na tworzenie schematów i przełączanie się między nimi

***WinTune** - benchmark dla komputera; sprawdza dosłownie wszystko - dysk, pamięć, procesor, zdolności tworzenia grafiki 3D etc. (po testach otrzymujemy dokładną relację na temat osiągów komputera)

BONUS
***Action Mag** - tzw. kącik - kombajn; mnóstwo dla tych, którzy lubią czytać interesujące teksty (z możliwością polemizowania na łamach); grubo ponad 100 nowych miesięcznie; do tego wiele bardzo rozbudowanych kącików tematycznych (muzyka, książki, filmy, coś dla programistów itd.)

***Bonus 1** - kolejna porcja ikon, kursorów, muzyczek w formacie MIDI, zabawnych tekstów, zdjęć, filmików; sporo ładnych tapet; poza tym midy z muzyką Genesis; programy: WinUAE 0.6.9 r13, Vfreqsel150, Win Ghost 1.0; screen saver: 3D Mobiles, 5 Bubbles 1.0, The Fireworks Screensaver; desktop - themes: Star Wars II cd., Longing For Avalon, Alien Search Party, A Happy Dolphin

***Bonus 2** - coś dla graczy
Małe gierki: Island Hopper, Splat Game, Headbanger's Heaven; trainery: Age of Sail 2, Antz Racing, Britney Dance Beat, Farescape, Moto GP, Neverwinter Nights, Space Horse 2, Stealth Combat, The Thing, Valhalla Cronicles; tipsy po polsku

***Adventure Zone** - coś dla miłośników gier przygodowych, TPP i ogólnie wszystkich, które mają fabułę; dużo działów - recenzje, klasyka, felietony, filmy, książki i masa innych wartych choćby przejrzenia; uwaga, w tym numerze bonus: mnóstwo o Larrym Lafferze!

***Emukouncik** - dla lubiących bawić się emulatorami wszelkich "maszyn grających" - w kąciku sporo o Game Boyu etc. (tamże nowe recenzje i wiele innych ciekawych bajerków)

***Esensja** - profesjonalny polski magazyn nie tylko dla miłośników fantastyki; znajdziecie w nim opowiadania, recenzje książek, filmów, gier i ogólnie wszystkiego, co jest zaliczane do szerokiego pojęcia "kultura"; polecamy - Esensja prezentuje niejednokrotnie lepszy poziom niż drukowane pisma na te tematy

***FAQ v2.9** - najczęściej zadawane pytania (do redakcji CDA) i problemy, jakie mają czytelnicy CDA - oraz nasze odpowiedzi; przed napisaniem listu polecamy lekturę Action Redaction

***Magazyn Komiksu** - rozwinięty kącik dla fanów komiksu; nowości wydawnicze, biografie, recenzje i wiele innych ciekawych informacji, nie tylko dla maniaków

***MP3Zone** - coś dla tych, którzy zajmują się kompresją dźwięku; mnóstwo skinów do Winampa, dodatkowe bajery, a na deser zabawne mp3

***Revenant** - polska pełna wersja instrukcji do pełnej wersji gry z poprzedniego numeru CDA

***Strefa WWW** - dla webmasterów i tych, co chcą wiedzieć więcej o Internecie, tworzeniu stron WWW itd. (tu również gotowe i freeware'owe (czyli każdy może je wykorzystać do własnych celów) wzory stron)

***Tawerna RPG** - fani gier RPG, Tolkiena i ogólnie fantastyki nie mogą tego przegapić; profesjonalny, z dużą ilością materiałów - polecamy!

***Conflict: Desert Storm** - a raczej Konflikt: Pustynna Burza, gdyż gra jest właśnie lokalizowana - na CD znajdziecie wave'y z polskich tekstów

INDEKS DEM

FIFA Football 2003 - szczegóły

Zaledwie dni dzielą nas od premiery FIFA Football 2003 - kolejnej części jednej z najbardziej popularnych komputerowych piłek nożnych. Tę opatrzoną numerem 2003 trudno posądzać o wtórność. Stworzono ją na bazie całkowicie nowego engine'u 3D i wykorzystuje zupełnie nowe algorytmy AI przeciwników (co ma się przejawiać również większą ilością typowych pomyłek - kiksów, przestrzeleń itp.). Atutem FIFA Football 2003 ma być także wiarygodna atmosfera trybun 18 stadionów oraz fakt, że w grze odwzorowano umiejętności i wygląd każdego z ponad 10 tys. zawodników! (16 lig, 450 drużyn)

FIFA Football 2003 wolna także będzie od uciążliwości, jakie pamiętamy z poprzednich części serii. Poprawiono m.in. interfejs stałych fragmentów gry, a dzięki temu możliwe będzie wykonywanie podwójnie kręconych wolnych w stylu Roberto Carlosa.

fifa2003.ea.com





Roughnecks

[illegible]



[illegible]

Elite Force II - screen

I kolejny obrazkek z Star Trek: Elite Force II - first-person shootera tworzonego na bazie Q3A engine'u przez duet Ritual Entertainment-Activision.

gaming.startrek.com/games/eliteforce2/



Sam & Max znów w akcji!

LucasArts dotrzymuje obietnicy złożonej przez prezesa firmy i odkurza kolejny stary oraz dobry tytuł. Po Full Throttle'u przyszła kolej na Sam & Maxa, adventure z 1993 roku. Z planami wskrzeszenia pary niezwykłych przyjaciół policjantów (psa i królika) zdradzał się Justina Chinn, jednak wraz z bankructwem jego Infinite Machine LucasArts ponownie nabyło pra wa do postaci - i postanowiło zająć się tworzeniem ich dalszych losów. Nie jest też wcale wykluczone, że fani dawnych Sama & Maksa wyjdą na tym lepiej, gdyż LucasArts postanowiło całkowicie pozbyć się planowanych przez Infinity Machine elementów gier akcji. I gdyby tak jeszcze LucasArsts zdecydował się na ciąg dalszy Outlaws i TIE Fighter, ech...

www.lucasarts.com

FLASH

Warrior Kings: Battles

Brytyjski Black Cactus, firma, która na panteon twórców gier wspięła się po kopiach Warrior Kings (znakomitego RTS w stylu Dark Omen) poinformowało, że w przygotowaniu jest kolejna część tej serii - Battles. Warrior Kings: Battles, prócz poprawionej oprawy wizualnej, ulepszy i tak już niezłą AI.

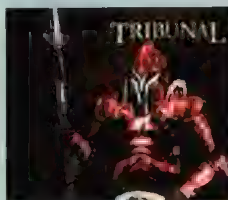
I z pokrewnych, bo dotyczących gry na engine'ie Warrior Kings - Crusader, również RTS i również trójwymiarowy, rozgrywający się w okolicznościach drugiej krucjaty - przemianowano na Crusaders: Battle for Outremer.

www.blackcactus.com

Gry a sprawa grecka

Sprawą, jaka naprawdę wstrząsnęła światem graczy w ostatnich tygodniach, okazało się greckie prawo, stawiające gry elektroniczne (komputerowe, konsolowe, ba - nawet te w telefonach komputerowych!) na równi z maszynami do hazardu. Co przy tym ciekawe, nie skończyło się na uchwaleniu tego - martwego wydawałoby się - prawa, bo policja grecka ochoczo wzięła się za "przestępców" grających w kawiarniach internetowych, np. w Counter-Strike'a czy... szachy online! I choć sąd, przed którym stanęli właściciele kawiarni, gdzie znaleziono takie tytuły, uznał to prawo za niezgodne z konstytucją, całość pewnie tak szybko się nie skończy...

Morrowind: Tribunal



Zgodnie z wcześniejszymi doniesieniami jeszcze w listopadzie odbędzie się europejska premiera Tribunala - pierwszego oficjalnego dodatku do "role-playing wszech czasów" - Morrowinda.

www.morrowind.com

20 000 Warcraft III accounts banned

Usunięciem 20 tyś. kont na Battle.net i dwutygodniowym banem odpowiadających im kluczy odpowiedział Blizzard na stosowane przez właścicieli praktyki dotyczące map haków. Polegają one na usunięciu, spowijającej nieodwiedzone fragmenty planszy, mgły - dzięki temu zapewniali sobie łatwe zwycięstwo i awanse w rankingach. Pech jedynie, że inwencja ludzka w takich przypadkach jest nieograniczona, a przez co posunięcia Blizzarda przypominają walkę z wiatrakami...

www.battle.net



Against Rome

Independent Arts, twórcy WarCommandera, postanowili sprawdzić, jak toczyły się wojny na kilkanaście stuleci wcześniej - w czasach, kiedy Imperium Rzymskie stało się zbyt wielkie, by mógł je pomieścić Półwysep Apeniński - i zaczęło się wylewać na tereny zamieszkiwane przez plemiona, jakie nazywano barbarzyńcami. Against Rome, strategia rozgrywająca się w czasie rzeczywistym (RTS), umożliwi nie tylko wcielenie się w wodzów jednego z nich, ale i całkowitą zmianę biegu wydarzeń historii!

Paleniem, gw... śpiewaniem i rabowaniem zajmiemy się mimo to dopiero w 2003.

www.jowood.com

Aquanox 2: Revelation

Massive Developement, twórcy Aquanoxa, przyznali, że zapowiadana jako samodzielny dodatek Revelation rozrosła się tak bardzo, że uzasadnione jest to, by stworzyć z niej pełnoprawny sequel. To nowe Objawienie bowiem nie tylko poprawia błędy jedynki, ale zawiera "rewelacyjną" treść.

Ile w tym prawdy, przekonamy się po premierze tytułu, który ma się odbyć jeszcze w październiku.

www.massive.de



Icewind Dale: Arc of Warrior

Informowaliśmy już, że w planie wydawniczym Interplaya zagościła kolejna pozycja z słowami 'Icewind Dale' w tytule. Wyjaśniamy, że Arc of Warrior będzie zestawem wszystkich wydanych dotąd tytułów serii Icewind Dale - a zatem samego Icewind Dale'a, oficjalnego dodatku - Heart of Winter, i dodatku do dodatku - Lure of the Trialmastera.

icewind2.blackisle.com

ŚWIAT NAJNIŻSZYCH CEN

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA

- ZŁOTA EDYCJA DIABLO II — DIABLO 2 + LORD OF DESTRUCTION — 89,90 PL
- Baldur's Gate — EXTRA GRA BALDURS GATE — 25,90 PL

PRZED PREMIERĄ

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights to wyśmienita gra RPG osadzona w ogromnym Świecie Forgotten Realms. Nad jej powstaniem pracuje firma BioWare odpowiedzialna m.in. za obie części Baldur's Gate. NWN pozwala graczowi na stworzenie własnego świata. Do gry dołączony jest przyjazny w obsłudze edytor.

PREMIERA: LISTOPAD 2002

WYSYŁKA GRATIS!!! — 129,90 PL

Zamawiając przed premierą grę Neverwinter Nights otrzymasz GRATIS ALIEN NATIONS II PL WERSJA OEM

Icewind Dale II

Kontynuacja Icewind Dale, przebojowego RPG, w którym ponownie przenosimy się do mroźnych krain świata Forgotten Realms. W Icewind Dale II czeka nas wędrówka po całkowicie nowych lokacjach i odkrywanie [illegible] dotychczas nieznanych [illegible].

PREMIERA: 16 PAŹDZIERNIK 2002

94,90 PL

Zamawiając przed premierą grę Icewind Dale II otrzymasz GRATIS grę ZAX - GALAKTYCZNY WOJOWNIK PL

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

Gra	Cena
THE PARTNERS	71,10 PL
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	71,10 PL
SIMS WAKACJE	74,90 PL
SIMS ZWIERZAKI	75,90 PL
INDUSTRY GIANT 2	94,90 PL
BEACH LIFE	116,10
WARCRAFT 3	119,90
NHL 2003	NAJTANIEJ W KRAJU

Gra	Cena
[illegible]	25,90
WARLORDS BATTLECRY 2	53,90
ICEWIND DALE	57,90
OPERATION FLASHPOINT	57,90
OPERATION FLASHPOINT	57,90
[illegible]	71,10
DUKE NUKEM MANHATTAN	74,90
SIMS RANDKA	75,90
GTA 3	89,90
MAFIA	94,90
GHOST RECON	94,90
HEROES IV	94,90
SOLDIER OF FORTUNE 2	149,90
HITMAN 2	NAJTANIEJ W KRAJU
MEDIEVAL: TOTAL WAR	NAJTANIEJ W KRAJU

PRISONER OF WAR

Zamawiając przed premierą grę PRISONER OF WAR otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

94,90 — PREMIERA: LISTOPAD 2002

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Zamawiając przed premierą grę MORROWIND otrzymasz GRATIS [illegible] PL

94,90 — PREMIERA: GRUDZIEŃ 2002

NOWE PRODUKTY NA PLAYSTATION 2

Gra	Cena
Prisoner of War	189,90
LMA Manager 2002	189,90
Race Driver	219,90
Colin McRae Rally 3	219,90

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Wysyłki już od 7,90 zł (3 - 7 dni)
- na drugi dzień roboczy [illegible]
- [illegible] - płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu [illegible]
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 b.E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Icewind Dale II PL

Polski wydawca Icewind Dale II, najprawdopodobniej ostatniego role-playing na legendarnym już Infinity engine'ie Bio Ware'u - poinformował, że dołączona don zostanie dodatkowa płyta, której zawartość ucieszy zapewne nie tylko fanów serii. Miejsce na niej znajdzie bowiem doskonała muzyka Jeremy Soule'a i Ino na Zura - uznanych kompozytorów współpracujących z Black Isle Studios. Dodatkowo fani otrzymają Adventure Pack, czyli zestaw nowych postaci, sklepów, przedmiotów oraz grafik z gry (szkiców, tapet itp.). Ostatnim prezentem będzie mapa okolic Doliny Lodowego Wichru, która w wydaniu oryginalnym dostępna jest jedynie w Edycji Kolekcjonerskiej. Przypominamy, że premiera polskiego Icewind Dale II 16 października.

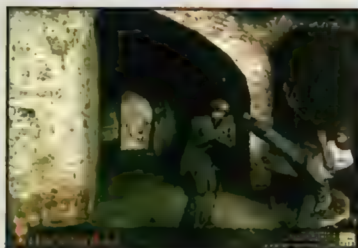


icewind.cdprojekt.com

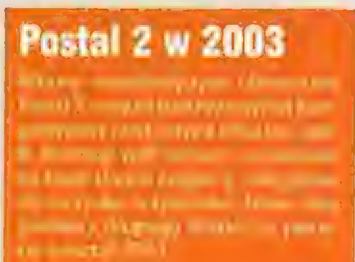
Hannibal

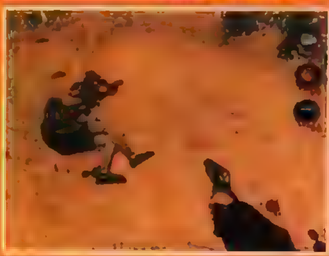
Francuskie Arxel Tribes ujawniło kolejne szczegóły projektu Hannibal - gry bazującej na powieści Thomasa Harissa "Milczenie owiec" i filmu znanego pod tym samym tytułem. Komputerowy Hannibal opowiada ponownie historię agent - Clarise Starling, związanej z psychopatycznym dr Hannibalem Lecterem i jest first-person shooterem, którego niezwykłość jego niezwykłość polega na tym, że nim pociągniemy za spust którejś z dostępnych w grze broni, musimy być pewni, że osobnik po drugiej stronie lufy "zasługuje" na to. Prawo federalne, tak jak prawo do procesu i nade wszystko - do życia, obejmuje bowiem także potencjalne cele. Ciekawie zapowiada się system efektów specjalnych, odtwarzających specyfikę stresu czy szoku - wyostrzenia zmysłów, a nawet majaków i ułud! Za stronę graficzną projektu, w tym precyzyjne określanie efektów postrzałów, odpowiadać ma LithTech Jupiter engine.

www.arxeltribe.com



Postal 2 w 2003







Turniej Warcraft III

W chwili gdy czytacie te słowa, gracze z całej Polski zmagają się podczas Turnieju Warcraft III. Jest o co walczyć, ponieważ do wygrania jest komputer Gandalf 2200 (z procesorem Intel Pentium 4 2,2 GHz), z 15-calowym monitorem ciekłokrystalicznym firmy Lorien i zestawem głośników Logitecha. Łączna wartość głównej nagrody to ponad 6000 zł, zaś całej puli nagród - ponad 10 000 zł!

Więcej informacji o turnieju znajdziecie na stronach: http://warcraft.cdprojekt.com/turniej/ oraz http://w3turniej.gry.wp.pl. Zapraszamy do kibicowania!

warcraft.cdprojekt.com/turniej

FLASH

Kolejny Blizzard

Blizzard Entertainment poinformowało, że korzystając z gościnnej atmosfery Tokyo Game Show - ujawni kolejny projekt. Niestety cykl wydawniczy uniemożliwił nam możliwość, by dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat. Warto mimo to wziąć pod uwagę, że TGS to targi gier konsolowych, zatem przeznaczeniem kolejnego dzieła z Blizzarda wcale nie muszą być pecety...

www.blizzard.com

New Lord Of The Rings MMORPG?

Dobry już rok upłynął od dnia, kiedy jasne się stało, że projekt stworzenia przez Sierrę online'owego Śródziemia (czyt. świata Władcy Pierścieni) spełzł na niczym. Vivendi (firma-matka Sierry) udowadnia jednak, że była to tylko próba i dopiero teraz - dzięki staraniom kierowanego przez Chrisa Taylora zespołu, współtwórcy Falloutów - Black Label Games ten stał się naprawdę realny! Czekamy na dalsze informacje!

www.vivendi.com

HoMM4 multiplayer - wreszcie!

Wreszcie - po blisko pół roku od premiery Heroes of Might & Magic IV - jego twórcy, 3DO, wywiązują się z obietnicy i wzbogacają tytuł o możliwość rozgrywki multiplayer. Patch, zawierający - prócz trybu multiplayer także szereg innych poprawek - znajdziecie na naszym krążku w przyszłym miesiącu.

www.3do.com/support

Legion

Już wkrótce fani Imperium Romanum będą mogli się przenieść do starożytności. Umożliwi to nowa gra ze stajni brytyjskiego Slitherine, pt. Legion. Jest to tytuł strategiczny, który umożliwia wcielenie się w dowódcę jednego z plemion zamieszkujących "włoski but" w starożytności. Będzie można zostać Rzymianinem czy Etruskiem lub członkiem mniej znanych plemion. A wszystko to w celu opanowania całego znanego ówcześnie świata. Świetna grafika oraz wciągająca rozgrywka to cechy, jakich możemy się spodziewać po Legionie. Gra ukaże się w Polsce dzięki firmie CD-Projekt.



www.slitherine.co.uk

Vampire Hunter (2)

Niemieckie PC Games Online poinformowało, że ich rodacy ze Spellboundu (pracujący aktualnie nad Robin Hood: Legend of Sherwood) przygotowują jeszcze inny tytuł w stylu Commandos czy Desperados.

Ghost Recon: Island Thunder

Informowaliśmy, że Red Storm przygotowuje kolejny, drugi po Desert Siege'u dodatek do znakomitego Ghost Recona. Ten nowy zatytułowany Island Thunder rozgrywać się będzie w całkowicie odmiennym otoczeniu. Tym razem "Duchy" będą operować w tropikalnych lasach jednej z enklaw komunizmu - na Kubie, gdzie śmierć Castro i brak silnego następcy pozwoliły na ujawnienie się frakcji demokratycznej. Kampania, składająca się z 12 misji i wprowadzająca 12 nowych rodzajów broni, m.in. ciężkiego diegtariewa, postawi przed naszymi bohaterami zadanie pomocy demokratom, którzy dążą do wolnych wyborów. Szybko okaże się jednak, że nie wszystko jest tak - jak się wydaje. Premiera Ghost Recon: Island Thunder na dniach.





www.redstorm.com

Richard Burns Rally

Rajdowy mistrz świata - Richard Burns, wraz z własnym pilotem Robertem Reidem, zgodził się zostać gwiazdą gier związaną z SCi Entertainment Group. Pierwszy z wykorzystujących ten potencjał tytuł, który zatytułowano po prostu Richard Burns Rally (podobieństwo z Colin McRae Rally zapewne najzupełniej przypadkowe) stawi się na starcie już w 2003.

www.sci.co.uk/games

Schwarzenberg

Op. Flashpoint GotY Edition

Już na dniach odbędzie się premiera specjalnej edycji Operation Flashpoint. Ta, nazwana po prostu Operation Flashpoint Game of the Year Edition zawierać ma podstawkę i wszystkie dotychczasowe dodatki doń (w tym naturalnie Red Hammer i Resistance).

www.codemasters.com/ofp-resistance/front.htm



Black & White 2

Londyńskie ECTS odkryło kolejne szczegóły w spowitej zasłoną milczenia, kolejnej z przewidywanej na 5 odcinków, serii Black & White. Ta, Black & White 2, zgodnie z założeniem, że każda kolejna będzie coraz bardziej zaawansowana, nacisk kładzie na zachowania wyznawców. A ci będą znacznie bardziej samodzielni, nauczą się sztuki budowania umocnień oraz wojny (miecze, włócznie, nawet broń balistyczna - łuki z płonącymi strzałami!) i będą w stanie atakować chowańca! Interesująco zapowiada się także pomysł zróżnicowanych efektów w zależności od charakteru gracza, a w skrajnych przypadkach ślady chowańca znaczyć ma spalona ziemia bądź kępy kwiatów!

Warto wreszcie dodać, że Lionhead planuje możliwość przeniesienia osobowości chowańca z Black & White na jego potomka w Black & White 2.

www.lionhead.com

Nowy X-COM?

Po tragicznym zejściu X-COM: Alliance'a wydawało się, że nie ma już szans, by ta słynna - dzięki dwóm pierwszym jej częściom - seria mogła jeszcze kiedyś zaistnieć na ekranach naszych komputerów. Tymczasem post Julian Gallopa - jednego z twórców oryginalnego X-COM-a (wydanego u nas jako UFO: Enemy Unknown) na oficjalnej stronie Laser Squad Nemesis informuje, że prawa do serii wykupił duet Infogrames-Firaxis (firma Sida "Civilization" Meiera). To zaś w powiązaniu z tym, że Firaxis dysponuje technologią NetImmerse (na jej bazie powstały m.in. Star Trek Bridge Commander, Freedom Force, Dark Age of Camelot), a sam Sid nie wyklucza wcale powstanie nowej gry X-COM - daje nadzieję fanom X-COM.

www.firaxis.com

Inspiracją doń - pod tytułem Vampire Hunter - jest m.in. cykl Ann Rice (filmowy "Wywiad z Wampirem" powstał na podstawie jego pierwszej części) i Dracula Bram Stoker's. Jak łatwo się domyślić, celem gry będzie polowanie na wampiry, a kierowanemu przez nas zespołowi łowców wampirów (złożonemu z prywatnego detektywa, dziennikarza, aktorki, lekarza, byłego żołnierza i księdza) przyjdzie odwiedzić m.in. Londyn, Paryż, Pragę i naturalnie Transylwanię z przełomu wieków XIX i XX.



Premiera Vampire Hunter (2) pod koniec przyszłego roku.

I jeszcze jedno - ta zagadkowa dwójka w tytule oznacza, że jest to wersja robocza. Przemianowanie gry jest tym bardziej prawdopodobne, że istnieje już projekt, który tak nazwano - mowa tu o Vampire Hunter: The Dark Prophecy - grze akcji tworzonej przez Psyonix na bazie Unreal engine'u.

www.spellbound.de

Ubi Soft wyda Microsoft

Ubi Soft doszło do porozumienia z Microsoftem, na mocy którego ponownie stanie się możliwe nabycie hitów, takich jak Age of Empires Gold Edition, Microsoft Flight Simulator 98, Midtown Madness, Microsoft Combat Flight Simulator 1, Motocross Madness 2, Microsoft Pandora's Box, Links LS Classic, Microsoft Pinball Arcade, Crimson Skies and Starlancer. Tytuły te wydane zostaną przez Ubi Soft w cenie produktów z niższej półki, jest zatem realna szansa, by uzupełnić kolekcję o ciekawe, a niedocenione Starlancer czy Crimson Skies!

www.ubisoft.com

Niemiecki Eidos - tylko DVD

Z branżowych ciekawostek - niemiecki oddział Eidosa zapowiedział, że w przeciągu roku zaprzestanie wydawania gier na CD, skupiając się wyłącznie na wersjach DVD, wykorzystywanych dotąd jedynie w edycjach kolekcjonerskich. Wyłącznie na DVD zostaną wydane m.in. Deus Ex 2, Thief III czy Commandos III. I choć pomysł ten z początku może się wydawać absurdalny (jakże to - pozbawić się klientów), w rzeczywistości ceny napędów DVD są niewiele, jeśli w ogóle, wyższe od CD. Innym powodem jest ten, że kolejne zabezpieczenia CD przed kopiowaniem są równie nieskuteczne jak wcześniejsze. Ot, znak czasu.

www.eidos.de

Civ III GotY Announced

Duet Infogrames-Firaxis poinformował, że prócz dodatku do trzeciej części Cywilizacji - Play the World, zamierza ponownie wydać samą Civiliza-

Battlefield 1942 - dodatek?

Nie zdążyły jeszcze umilknąć fanfary i werble towarzyszące premierze Battlefield 1942, gdy pojawiły się pierwsze głosy, że jego twórcy - szwedzkie DICE (czyli Digital Illusion CE), przygotowywali dodatek z nowymi terenami oraz pojazdami! DICE jak na razie ani nie potwierdza, ani nie zaprzecza doniesieniom.

www.battlefield1942.com

Tribes 2: Fast Attack RIP

Produkty serii Tribes nie mają szczęścia. Decyzją Sierry Tribes 2: Fast Attack - tytuł, który miał uzdrowić chory klimat wokół tego online'owego teamowego first-person shootera - nie dojdzie do skutku. Zamiast niego Sierra zdecydowała, że ponownie wyda Tribes 2, uzupełnione o patche i wspomniane mody - CompMod and TeamRabbit 2. Wersja będzie dostępna via Internet w cenie 10 dolarów, obecni członkowie Plemion będą mogli ściągnąć je za darmo.

tribes2.sierra.com





Wymagania UT2003

Knights of the Old Republic - screeny

Firmy BioWare i LucasArts, świadome rozczarowania, jakie spowodowały, przesuwając premierę wersji na Xbox Knights of the Old Republic - pierwszego role-playing w świecie Star Wars - na wiosnę 2003, PC zaś - aż na połowę przyszłego roku, próbują pocieszać fanów kolejnymi obrazkami z gry. Te zaś potwierdzają, że niezależnie od tego, ile przyjdzie nam jeszcze czekać - tytuł ten będzie wydarzeniem dla Star Wars przełomowym.

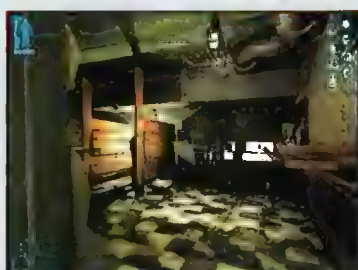
www.lucasarts.com/products/swkotor



Pomóż ION Storm

ION Storm poszukuje profesjonalistów z doświadczeniem w tworzeniu gier komputerowych do prac nad "światami Thief i Deus Ex", co nawiasem mówiąc - sugerować może, że już po ujawnionych Thief III i Deus Ex II pojawią się inne gry. Wiadomość ta kładzie również kres pogłoskom, jakoby Thief III został wstrzymany do odwołania... I jeszcze jedno - trailery i obrazki Deus Ex 2 potwierdzają tylko jego ogromny potencjał.

www.ionstorm.com



FLASH

tion III. Wersja ta, nazwana Game of the Year Edition, zawierać będzie - prócz najnowszej wersji gry - nowe mapy, materiał "jak powstała CivIII" oraz fragmenty oficjalnego poradnika.

www.firaxis.com

MCS: The Dam Busters

Just Flight ujawniło pierwsze szczegóły nt. kolejnego dodatku do Microsoft Flight Simulatora (2000 lub 2002) - The Dam Busters. Ten pozwoli chętnym wcielić się w pilota 618th Squadron - eskadry bombowej (jej samoloty to m.in. Wellington, Mosquito, Lancaster oraz modyfikowany Lancaster), która wsławiła się udaną operacją 'bouncing bomb', czyli zniszczeniem trzech tam w Zagłębiu Rury w 44 roku (stąd też przydomek - Łowcy tam, czyli Dam Busters).

www.justflight.com

Twórcy Myst i 57,2 miliona

San Francisco Chronicle informuje, że Broderbund, twórca Mysta, zostało odkupione od Gores Technology przez irlandzkie Riverdeep za kwotę ponad 57 milionów dolarów. Nie wiadomo jeszcze, w jaki sposób Riverdeep zamierza odzyskać zainwestowane w ten sposób pieniądze.

www.broderbund.com

Silent Hill 2

Zaledwie na dwa miesiące przed planowaną premierą Silent Hill 2 na PC jego twórcy, czyli Konami, zdecydowali się, by udostępnić pierwsze screenshoty z gry. Ta, jeden z najlepszych interaktywnych horrorów, będzie zarazem pierwsza z serii, która trafi na PC. Historia jest tu historią bohatera - mężczyzny, który przybywa do opuszczonego, surrealistycznego i jak się okaże - niezwykle groźnego miasteczka Silent Hill na polecenie własnej... nieżyjącej od trzech lat żony.

Co ważne - wersja PC Silent Hill 2 nie jest prostym portem konsolowego oryginału, a zmiany



w stosunku do pierwowzoru wykraczają nawet poza dodatkowy scenariusz Born From a Wish (Zrodzona z Marzenia) - jaki oryginalnie stanowił exclusiv xboksowoego Silnet Hill 2: Restless Dreams. W Silent Hill 2 PC możliwe bowiem będzie ustawienie rozdzielczości nawet na 1600 x 1200 punktów i zapis stanu gry w dowolnej chwili (quicksave i quickload). Dodatkowo pojawią się skróty klawiszowe - "przeładuj", "użyj apteczki", "użyj klucza". Więcej informacji - już wkrótce.

www.konami.com

Iron Storm

CD-Projekt potwierdziło zamiar wydania Iron Storm - first-person shootera, który spróbuje przekonać nas, że pierwsza wojna światowa nie skończyła się w roku 1918... i że jest rok 1964 i nic nie wskazuje na to, by miała się zakończyć w najbliższym czasie...

Więcej szczegółów - już wkrótce.

www.iron-storm.com

Medal of Honor 2?

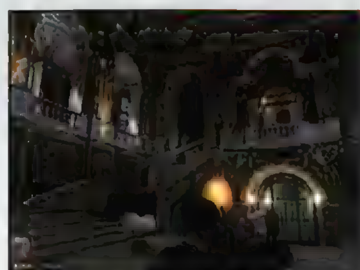
Nie jest to wprawdzie niespodzianka, lecz mimo to miło jest usłyszeć, że Electronic Arts przygotowuje, równolegle z Medal of Honor Allied Assault Spearhead (zwróćcie uwagę na brak dwukropka - to nowy oficjalny tytuł planowanego na jesień dodatku do MoHAA), czyli pełnowymiarowy sequel tego znakomitego wojennego first-person shootera. Miejmy nadzieję, że ten zawierać będzie coś więcej niż poziomy z playstationowego MoH: Frontline...

moh.ea.com

Mafia w parlamencie włoskim

Nie mogło się bez tego obyć - sprawa Mafii została ostatecznie poruszona na forum włoskiego parlamentu. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie to, że chodzi o wydaną w ostatnim czasie znakomitą grę czeskiego Illusion Softworks, a ta pojawiła się tam w atmosferze skandalu. Jak bowiem twierdzi posłanka Titti D'Amato, komputerowa Mafia propaguje tę faktyczną - gdyż umożliwia zostanie bohaterem gry, gdzie ta właśnie wygrywa - i wypacza obraz Włochów w oczach cudzoziemców. Naturalnie zarzuty te są bezzasadne -pierwszy, bo gra wcale nie kończy się happy endem, drugi - że bezsensowne są próby zaprzeczania, jakoby nigdy nie istniał np. Al Capone. Nic zatem dziwnego, że próby, by zakazać sprzedaży gry, porównano do cenzurowania "Ojca Chrzestnego"...

www.mafia-game.com



POKONAJ KONKURENCJĘ!

INDUSTRY GIANT II



Industry Giant II to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na przełomie wieków XIX i XX. Gracz wciela się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupami i sprzedażą dąży do globalnej dominacji przemysłowej. Do dyspozycji pozostają setki towarów i środków transportu, różnorodne możliwości inwestycji, a wpływ pór roku czy pogody na popyt i podaż, wprowadza niezwykły realizm do gry.

Industry Giant II prezentuje niesłychanie bogatą grafikę 3D, z opcją wielokrotnego zbliżenia, szczegółowo animowane pojazdy, masę detali, takich jak morskie fale rozbijające się o brzeg lądu czy dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Wszystko to razem sprawia, że **Industry Giant II** to gra o doskonałej grafice, oryginalnej muzyce oraz niepowtarzalnej atmosferze.

- ✔ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✔ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✔ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną role, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✔ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✔ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✔ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✔ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ, POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!

JoWooD Productions

(0-22) 519 69 69



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT.

Bywało, że na nową strzelankę czekało się rok i dłużej. Dziś sypią się dziesiątkami i z medialnego szumu trudno jest wyłowić perełkę. Co nam szykują programiści na najbliższe miesiące? Oto nasza lista najbardziej oczekiwanych FPP-ków drugiej połowy tego roku... albo i następnego... i kolejnego... (vide syndrom DNF). Uszeregowaliśmy je wedle absolutnie subiektywnego gustu kilku naszych redaktorów. Reklamacji nie przyjmujemy.

(A Quake IV pominęliśmy perfidnie i świadomie, żeby niektórym ciśnienie skoczyło.) :)

WYSTRZAŁOWE PERSPEKTYWY

20 NEW WORLD ORDER

Producent: Termite Games ■ Wydawca: Project 3 ■ Premiera: Jesień/zima

Urokliwy klon Counter-Strike'a z dość typowym asortymentem antyterrorystów w roli głównej i rozgrywką w single oraz multiplayer. Jako członkowie Global Assault Teamu będziemy przemierzali egzotyczne lokacje, próbując mieszać w planach złym ludziom z Syndykatu, mrocznej organizacji zrzeszającej niedobitki Spetznazu, KGB i CIA. Przeciwników nie zabraknie, a jeśli jeszcze AI botów choć w połowie dorówna obietnicom, będzie naprawdę nieźle. Nowy engine prezentuje się zachęcająco, chociaż w miejskich lokacjach, udostępnionych dotychczas, jest jakby ciut za ciemno. Dodajmy, że premiera zbiegnie się w czasie z Counter-Strike: Condition Zero, a z tym tytułem nie będzie łatwo wygrać.



19 XIII

Producent: Ubi Soft ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Premiera: wiosna 2003

Cel shading na silniku nowego Unreala to chyba idealna oprawa dla strzelanki opartej na znanym belgijskim komiksie spółki van Hamme/Vance. Historyjka klimatem nawiązuje do afery zabójstwa Kennedy'ego i okraszona będzie smaczkami w rodzaju czarno-białych wstawek filmowych oraz dymków ilustrujących odgłosy strzałów. Boom! Zamiast biegać wokół, grzejąc ołowiem na prawo i lewo, wykażemy się odrobiną sprytu, zręczności i pomyślunku. Projekt niewątpliwie intrygujący, a co z tego wyjdzie - zobaczymy.



18 IRON STORM

Producent: 4X Studios ■ Wydawca: Wanadoo ■ Premiera: Jesień 2002

Lata 60, a wojna nadal trwa. Dla ścisłości - pierwsza wojna światowa. Imperium mongolskie sięga z siłami po Odrę i Nysę, ale próżne wasze nadzieje - nie zabawimy się w Dżingis Chana. Dane nam będzie walczyć po jedynie słusznej, alianckiej stronie. Będziemy brnęli po pas w błocie okopów, unikali snajperów w zrujnowanych miastach oraz cichcem podkradali się do wroga, by podziwiać jego ekwipunek wiernie odtworzony na podstawie archiwalnych materiałów z czasów Franza Józefa. Jednym słowem, CK Dezerter rusza w okopy, by przynieść znękanej wojną Europie z dawna wytęskniony pokój i prosperity. No i te teksturki, mniam.



17 DEVASTATION

■ Producent: Digitalo ■ Wydawca: brak danych Premiera: Gwiazdka

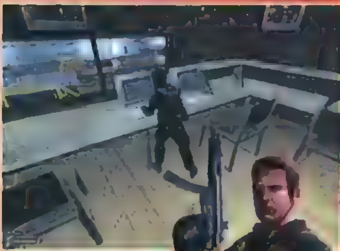
I znów nowy silnik Unreala, tym razem w postapokaliptycznym świecie cyberpunków, bawiących się w miejską partyzantkę z armią bezdusznych żołdaków, którzy strzegą korporacyjnego porządku. Niby znamy, ale takiej oprawy graficznej jeszcze nie widzieliśmy. Autorzy chwalą się, że engine doszlifowano pod kątem płynnej i realistycznej animacji oraz efektów cząsteczkowych (mgieł, dymów i innych widowiskowych bajerów). Podziw na E3 budziły zwłaszcza puszki po piwie, które można było kopniakiem posłać pod ścianę. Jeśli będzie można pograć rzeczoną puszką w gałę na multiplayu - ja w to wchodzę. Aha - jeszcze cały arsenał rozmaitych broni, od tulipana z butelki po zdalnie sterowanego cyberszczura.



16 I.G.I 2 Covert Strike

■ Producent: Innerloop ■ Wydawca: Codemasters Premiera: Jesień

Programiści z firmy Innerloop obiecują poprawę. W drugiej odsłonie IGI pojawi się wreszcie opcja sejwowania w trakcie misji (wow!) oraz multiplayer (a to dopiero!). Podobno usprawniono także AI przeciwników. Czyżby rzeczywiście strażnicy mieli już nie pchać się pod lufę tabunami? Ci, którzy już widzieli grywalne demo, zauważyli, że tym razem nie trzeba już godzinami biec do celu, przysypiając po drodze - poziomy będą mniejsze i ciaśniej upakowane mięsem armatnim. Pojawią także urozmaicenia, choćby taki scenariusz: czystka na pokładzie śmigłowca, potem dorzynanie niedobitków "na piechotę". Mówcie mi - Rambo. Graficznie bez fajerwerków: stary dobry (oby lepszy...) IGI.





15 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

...że akcja bazuje na ... jak to zwykle bywa, ... ciekawe - ot, rozbić ... odbyć przejażdżkę ... carapaty ... nie. To by było ... albo za miesiąc.





14 STAR TREK: ELITE FORCE 2

Producent: Ritual   Wydawca: Activision   Premiera: wiosna 2003

W nieustannym zalewie przeciętnych produkcji spod znaku Star Trek, Elite Force był prawdziwą rewolucją. Cudownie oddana atmosfera serialu oraz fabuła równie zakręcona jak w Half-Life'ie wlały wiadro otuchy w serca najbardziej zagorzałych i kapryśnych trekkies. Sequel - planowany na pierwszy kwartał 2003 - nie będzie tym razem firmowany przez Raven (wszak Quake IV ma priorytet), ale Ritual też nie wypadł ... Dwanaście ... (po ... w każdym), udoskonalony tricorder (na którym można nawet odpalać minigierki!) i silnik z ...



13 THE Y PROJECT

... wystawy rolniczej w Chrząstkach z Salami i podwójnym serem





12 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD



Producent: Red Storm   Wydawca: Ubi Soft   Premiera: jesień

Serii Rainbow Six już od dawna należała się operacja plastyczna, bo aż patrzeć przykro, gdy tak grywalny spec-op shooter traci klientów zrażonych wiekowym designem i kanciastymi postaciami. Tym razem antyterroryści przesiądą się na silnik, uwaga... Unreala. Coś nam latoś obrodziły te nierealne klimaty - ale to akurat nie zmartwienie. Nowy engine da nam m.in. możliwość tworzenia własnych map. A misje? Jak to u Clancy'ego - uwolnić zakładników, przetrzebić fanatycznych wyznawców Allaha (lub zwykłej mamony), przeprowadzić rozpoznanie walką. W nowym mundurze, ale to dalej stary dobry Rainbow Six





11 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE





10 TRON 2.0

■ Producent: Monolith ■ Wydawca: Disney Interactive ■ Premiera: lato 2003



Tylko najstarsi górale pamiętają jeszcze "Tron", kultowy film fabularny sprzed wieków, opowiadający o perypetiach człowieka wsiorbanego do wnętrza komputera. Pecetów jako takich podówczas raczej nie było, stąd też scenografia przywodzi na myśl współczesne supermarketowe stoisko AGD, pełne podświetlanych paneli i zakręconych jarzeniówek. Tak będzie w grze. Zapowiada się dość nietypowy efpek, bez gunów i rakietnic, za to z mnóstwem dziwacznych futurystycznych narzędzi zagłady. Zgredziole zasiądą przy tym z łezką w oku, młodszych zachęci być może kinowy sequel przygód usera Flynna. Się okaże. (Więcej... już było w numerze 08/2002.)

9 DREDD VS. DEATH

■ Producent: Rebellion ■ Wydawca: Rebellion ■ Premiera: wakacje 2003



Najpierw był komiks. Potem dość kiepska ekranizacja z Sylwestrem "Scalonym" w roli strażnika miejskiego z licencją na zabijanie. Zatem może to i dobrze, że już niebawem będziemy mogli spojrzeć na futurystyczne Mega-City One oczami samego Dredda. Przemierzymy ulice przyszłości, tropiąc wszelkie kryminogenne zachowania w rodzaju nadużywania kofeiny i upuszczania na chodnik papierków po dropsach. A w wolnych chwilach damy nauczkę zbuntowanemu koledze o miłym kryptonimie Judge Death. Smaczkiem produkcji ma być niewiarygodnie rozbudowany tryb multiplayer (z opcją grania na split screenie, a to ci gratka!).

8 BREED

■ Producent: Brat Designs ■ Wydawca: CDV ■ Premiera: listopad

Tego jeszcze nie było! Ziemię zaatakowały i podbiły obce istoty, które nadleciały ukradkiem z mrocznych otchłani kosmosu. Było? No dobrze, a grupa dzielnych bojowników o wolność i demokrację, którym przyświeca szczytny cel uratowania świata? Też było? Okej, a dostęp do kilkunastu pojazdów, od dżipa po myśliwiec, z których można postrzelać do paskudnych galaretciaków? Było, ale tylko w Halo na Xboxa. A widzisz! Będzie także 16-osobowy multiplayer w wielorakich konfiguracjach (tak, tak, team assault też przewidziano). A że grafa nieprzeciętna, to widać na obrazkach - więc nie będę już więcej truł. Dobrze się składa, że zimą są długie zimowe wieczory.

7 NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

■ Producent: Monolith ■ Wydawca: Vivendi Universal ■ Premiera: październik

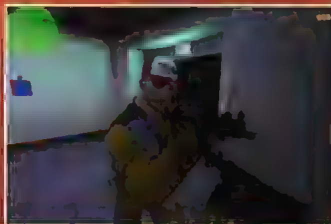
Miło słyszeć, że ponętna Cate Archer znów polechta nasze zmysły. NOLF nie był żadnym kamieniem milowym w historii elektronicznej rozrywki, ale zimnowojenne smaczki, różnorodne misje oraz genialna muzyka wniosły nieco świeżego oddechu w ten nasz z lekka skostniały gatunek strzelanek. Prace nad nową odsłoną koncentrują się głównie na poprawie animacji postaci, lepszym dopasowaniu tekstur i szlifowaniu AI. Autorzy obiecują także dwa rodzaje bump mappingu - hm, czyżby dla lepszego mapowania wybojów cudnej pani szpieg?



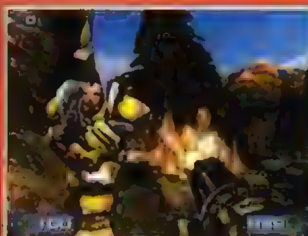
6 COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

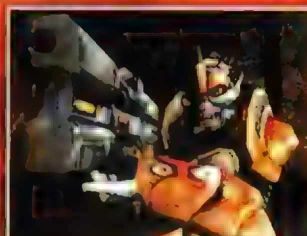
■ Producent: Gearbox ■ Wydawca: Vivendi Universal ■ Premiera: wrzesień

CS nie trzeba nikomu przedstawiać. Sukces tego multiplayerowego moda do Half-Life'a zdumiał wszystkich. Teraz chłopaki z Gearboxu obiecują, że są w stanie oddać klimat CS w nowym tytule, tworzonym wyłącznie pod kątem rozgrywki jednoosobowej. I wszystko wskazuje na to, że im się uda. W kolejnych misjach będziemy zarabiali pieniądze, które będzie można przeznaczyć na zakup broni, wynajęcie pomocników i upgrade botów. Jak mówią autorzy, będzie to coś w stylu Tony Hawka z giwerą zamiast dechy - im lepiej sobie radzisz, tym więcej bonusów i tym lepsze statystyki. Komu jak komu, ale im akurat można wierzyć.



5 UNREAL TOURNAMENT 2003





■ Producent: Epic/Digital Extremes ■ Wydawca: Infogrames ■ Premiera: październik

"Podnieść poprzeczkę w każdej dziedzinie" - taka oto idea przyświeca twórcom kolejnego UT. Ba, ale jak poprawić coś, co już prawie sięga ideału? Ot, dopieścić sztuczną inteligencję, wygładzić wielokąty, udostępnić parę zabawek, dodać kilka nowych, ekscytujących trybów gry. Szczególnie ciekawie zapowiada się Bombing Run - swoiste odwrócenie zasad znanych z Capture the Flag. Tym razem mamy za zadanie pochwycić bombę i donieść ją do bazy wroga, gdzie ta zrobi (jak przypuszczam) wielkie bum. Piękne jest jednak to, że bombą można rzucać jak piłką! Rugby przyszłości? Dla mnie - bomba.

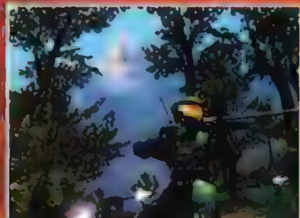
4 DUKE NUKEM FOREVER

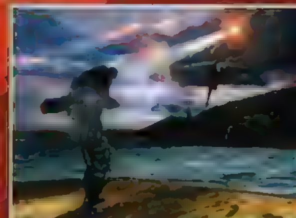
■ Producent: 3D Realms ■ Wydawca: Take Two ■ Premiera: ???

Manhattan Project tylko pobudził nasze ślinianki, które i tak od paru lat pracują na najwyższych obrotach. Największy luzak wśród mięśniaków, legendarny Duke Nukem, tym razem odwiedzi Las Vegas. A jak wiadomo, to miasto nigdy nie śpi, a i rozrywek z pewnością tu nie zabraknie. Historia obraca się wokół kolejnego ataku kosmitów, którzy tym razem dysponują maszynerią do kontrolowania umysłów. Będzie silnik drugiego Unreala (czyżby rósł nam nowy standard?), będą tony żelastwa do eksterminacji innoziemców, będzie rozbudowany multiplayer. Drastycznych rozwiązań nie przewiduje się. W końcu duk to duk. Pozostaje tylko nadzieja, że 'forever' w tytule nie odnosi się do planowanego harmonogramu prac, mimo że wiele na to wskazuje. 'Shake it, baby', byle szybko, bo ileż można czekać.

3 HALO



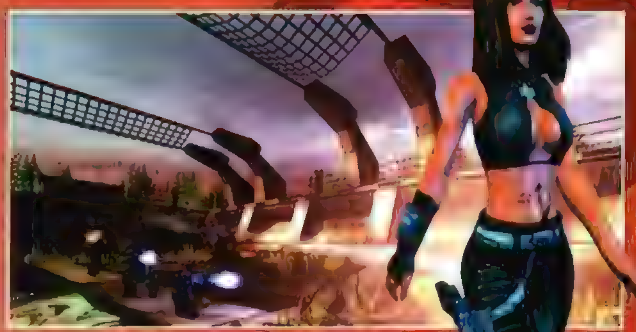




■ Producent: Bungie ■ Wydawca: Microsoft ■ Premiera: lato 2003

Trudno z tym dojść do ładu. Z jednej strony, jest hit nad hity, rewelacyjny pod każdym względem, piękny i grywalny. Z drugiej zaś - to właściwie jedyny tytuł, który ciągnie za uszy sprzedaż Xboxa, "mikromiętkiej" konsoli, która miała poważnie zagrozić hegemonii japońskich maszynek do grania. X na razie przędzie cienko, a Wielki Brat z Redmont ma nie lada zagwozdkę i plącze się w zeznaniach. Jednego dnia głosi, że port Halo na peceta jest już bliski, a nazajutrz dementuje pogłoski i mówi, że dopiero Halo 2 ma szansę zagościć na naszych monitorach. Fabuła jest do bólu oklepana - ot, jeszcze jedna inwazja kosmicznych szkarad. Prawdziwa siła Halo tkwi jednak w grywalności. Idzie tu wyłącznie o rozwałankę - jedynym dylematem, jaki napotkamy w grze, jest kwestia - czym by tu drani potraktować? Wow, czołg! Wsiadamy? Ty prowadzisz, ja napier...tego, obsługuję działo. O, samolot! O, dżip! I tak w kółko, aż do totalnej plasawicy gałek ocznych połączonej z niekontrolowanymi napadami histerycznego chichotu oraz wiadrami piany na ustach. Jednym słowem, r e w e l a c j a !

2 UNREAL II: THE AWAKENING



■ Producent: Legend ■ Wydawca: Infogrames ■ Premiera: Gwiazdka

Oto i on, ojciec wszystkich FPP-ków. W pewnym sensie oczywiście. W końcu większość zapowiadanych tu produkcji tworzona jest na jego silniku. Któż lepiej poradzi sobie z tym narzędziem, jeśli nie sami twórcy engine'u? Z ujawnionych dotąd screenów płynie czytelny oraz jasny przekaz - jestem śliczny. Widzisz, ile poligonów mogę obrobić na sekundę? Widzisz te światełka i partykle? Te krzywizny i tekstury? To ja, twój nowy przyjaciel. Niezbyt realny, ale za to atrakcyjny i wypasiony na maksa. Oczywiście i tym razem nie obejdzie się bez wszędobylskich kosmitów. Niektórych już zdążyliśmy poznać (Skaarj), inni przedstawią się w stosownym czasie, wyskakując zza węgła z rączkami nie tyle do góry w geście przyjaźni, ile raczej przed sobą, by nie upuścić tego, co akurat dobyli z podręcznego arsenału. Akcja liniowa - wszak mówimy o produkcji tworzonej wyłącznie pod grę solową. Ale za to jaka! Precyzyjnie rozplanowane questy, rozmaitość niczym w dobrym RPG, a do tego niczym nieskrępowana radość dziurawienia, smażenia, rozrywania i siekania na kostkę przebiegłych kreatur z kosmosu.

1 DOOM III

■ Producent: Id Software ■ Wydawca: Activision ■ Premiera: wiosna 2003

Jeśli jest coś, co może zaszkodzić sprzedaży Unreal II, to jest to z całą pewnością jego czarna eminencja, Doom "Trzeci". Dawno temu, gdy większości z was nie było jeszcze na świecie, mianem 'doom' określano wszystkie trójwymiarowe strzelanki. Mówiono - to taki dum (w domyśle: ale kudy mu tam do Duma z dużej litery). Tak było kiedyś i głowę dam, że tak będzie znowu. I to już niebawem.

Pierwszy filmik z Doom III, utrwalony chałupniczą metodą na supertajnym pokazie, trafił do redakcji już parę miesięcy temu, ale wszyscy go dobrze pamiętamy. Zapamiętaliśmy również hektolitry rozmaitych wydzielin, które panowie redaktorzy emitowali wszystkimi porami na jego widok. Dodać należy, że charakter tych wydzielin może się zmienić diametralnie już po premierze, bo autorzy z rozbrajającą szczerością mówią: 'we'll scare the shit out of you' (czego oczywiście tłumaczyć tu nie wypada, wszak jesteśmy porządną gazetą).

I myślę, że nie są to czcze pogróżki. Misje zaprojektowano tak, by gracz stracił rozum już po trzech sekundach, po dalszych trzech odgryzł sobie język, a następnie cisnął myszą w ekran i schował się pod szafą. Będzie po prostu strasznie. Z lękiem myślę o chwili, kiedy podreptam grzecznie do sklepu komputerowego i rzucę już od progu: "poproszę Duma... i jakiś szybki procak".

GATUNEK: **SYMULATOR JAZDY**

Open Kart



Nie trzeba długo szukać osób, które chciały (bądź chcą) zbudować własne małe monstrum - gokarta. Jednak poskładanie do kupy takiego cudeńka kosztuje nie tylko wiele czasu, ale i kasy. Zatem możliwość pojeżdżenia czymś takim, chociażby w koło trzepaka, nie mówiąc o ściganiu się w zawodach, mają nieliczni. Mimo to nic nie stoi na przeszkodzie, by poszaleć tymi na pozór mało potrafiącymi pojazdami na ekranie domowego blaszaka.

SLip

Pomoże nam w tym gra Open Kart. Dzięki niej będziemy mogli wcielić się w postać kierowcy startującego w międzynarodowych mistrzostwach gokartów. Podczas gry w Open Kart zwiedzimy aż dziesięć państw, w których ulokowanych ma być dwadzieścia tras. Po każdej z nich będziemy mogli poszaleć gokartami należącymi do trzech klas - 100cc, 125cc i 250cc. Prowadzenie pojazdów z pierwszej klasy nie powinno nikomu sprawić większej trudności. Jednak inaczej wygląda to w przypadku klas drugiej i trzeciej. Im większa pojemność silnika, tym większe prędkości i trudniejsze technicznie trasy. W mistrzostwach 250cc ma być naprawdę trudno. Startujące w niej pojazdy to nie małe zabawki, ale prawdziwe monstra, rozpędzające się do zawrotnych prędkości.

Godne uwagi jest to, że Open Kart z założenia nie ma być zwykłą zręcznościówką, lecz symulatorem z prawdziwego zdarzenia. Wszystko ma być takie jak w rzeczywistości. Pojazdy mają zachowywać się jak prawdziwe. Zważywszy na to, że w pracach nad fizyką jazdy pomagali - podobno - profesjonalni kierowcy, którzy na co dzień ścigają się tego typu maszynkami, jest to całkiem prawdopodobne.

W Open Kart pobawimy się w trybie zręcznościowym, kariery i multi. Pierwszy jest adresowany dla osób, które chcą usiąść do gry i po prostu dobrze się przez moment pobawić. Nieco inaczej wygląda kwestia drugiego z wymienionych trybów. To już wyższa szkoła jazdy - coś dla tych, którzy lubią wspinać się po kolejnych szczeblach kariery. W trybie tym przyjdzie nam zmierzyć się - kolejno - w mistrzostwach trzech klas gokartów. Możliwe będzie dopasowywanie ustawień pojazdów do naszych upodobań.

Jednak na tym nie koniec atrakcji. Za zwycięstwa, odnoszone w kolejnych wyścigach, otrzymamy nagrody pieniężne. Z kolei za zarobioną kasę kupimy różnego rodzaju ulepszenia do aktualnie posiadanego cacka. I tak będzie można podrasować elementy, takie jak silnik, zawieszenie, hamulce itp. Nie mniej atrakcji powinien przynieść tryb multi, w którym po sieci LAN jednocześnie rywalizować będzie maksymalnie ośmiu graczy. Nie zabraknie zmiennych stanów pogody.





Open Kart może być bardzo ciekawą propozycją nie tylko dla wszystkich wielbicieli gokartów, ale ogólnie komputerowych wyścigów. Co więcej, mimo całkiem ładnie prezentującej się grafiki, tytuł nie będą charakteryzowały niewyobrażalne wymagania sprzętowe. Według producenta, powinien wystarczyć PII 350 MHz, 32 MB RAM i karta 3D z 16 MB pamięci. Jak na dzisiejsze warunki - całkiem niewygórowane wymagania. CDA



Open Kart
Producent: **Microids**

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: FPP

007 NightFire

Martini (mocno wstrząśnięty, ale nie zmieszany)

Przede wszystkim należy się wyjaśnienie. Opisywane przeze mnie prawie rok temu The World Is Not Enough nigdy nie ujrzało światła dziennego. A miało być tak pięknie... gra o przygodach Bonda przygotowywana z myślą o posiadaczach komputerów osobistych, ozdobiona świeżą grafiką, nowymi rozwiązaniami i niesamowitą fabułą - to brzmiało dumnie. Niestety projekt upadł (przynajmniej na PC), a fani 007 popadli w trwającą aż do pierwszej informacji nt. Nightfire żałobę...

Flagę ponownie wciągnięto na szczyt masztu mniej więcej na początku tego roku, kiedy Electronic Arts uroczyście oznajmiło rozpoczęcie prac nad nowym tytułem. Tak szczerze to potraktowałem tę wiadomość z przymrużeniem oka, ponieważ jestem odwiecznym entuzjastą serii i zwyczajnie nie zniósłbym następnego rozczarowania. Mijały dni, tygodnie, miesiące, a o Nightfire robiło się coraz głośniej. Wreszcie ujawniono pierwsze zdjęcia, zaś na



targach elektronicznych E3 gra o "Dżejmsie Bondzie" wywołała burzliwe reakcje ze strony zwiedzających wystawę. Świeciła chyba najmocniej ze wszystkich prezentowanych w Los Angeles programów. Wtedy dotarło do mnie, że jednak jest nadzieja. Cały ten marketingowy biznes posunął się stanowczo za daleko, żeby przerwać promocję, odwołać produkt i odprawić gracza z kwitkiem.

Kto?

Za Nightfire stoi Gearbox Studios z siedzibą w Teksasie. Chłopcy-radarowcy zasłynęli głównie dzięki: Half-Life: Opposing Force, Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC) i grami, które nie zdążyły się ukazać, czyli głośnym Halo (PC) oraz niemniej znanym Counter-Strike: Condition Zero. Amatorami raczej nie są, zatem o oprawę techniczną możemy być spokojni. Gearbox wspomagają "Elektronicy", a dokładnie oddział z Redwood.

Jak?

Rozgrywkę zaczynamy na pokładzie samolotu lecącego do Austrii. Po bez-



piecznym lądowaniu (i wyczuciu silnika gry) czas na podchody, bowiem nasze pierwsze zadanie to dostanie się do malowniczo położonej rezydencji, chronionej - jakżeby inaczej - przez hordy tłuściochów ze złotymi łańcuchami, porozwieszanymi umiejętnie na kończynach i szyi. Twórcy gry przekonują: "James Bond to superheros i szpieg zarazem. Pozwolimy graczom wybrać image Bonda, który odpowiada im najbardziej". Innymi słowy, mamy tu do czynienia z klasycznym podziałem pt. "ostro lub delikatnie". Odważniejsi ruszą do boju z kałaszem w ręku, nie oglądając się na jakiekolwiek przeszkody, natomiast sprytniejsi skorzystają z gadżetów made by Q i będą krok po kroku eliminować wszelkie zabezpieczenia, aż wreszcie osiągną zamierzony cel.

Decyzja należy do ciebie, choć autorzy nie ukrywają, że szybkie ukończenie gry nie daje satysfakcji. Lepiej wgłębić się w szczegóły, poznać wszystkie przygotowane niespodzianki, odkryć tajne lokacje tudzież ukryte gdzieniegdzie aluzje pod adresem konkurencji, ewentualnie odniesienia do filmów itp. Jak wyglądają kolejne misje w zaśnieżonej Austrii - nie wiadomo. Gearbox trzyma gębę na kłódkę także w kwestii fabuły. Ta na pewno nie będzie bazowała na 20 obrazie z Bondem, aktualnie w zaawansowanej fazie produkcji (polska premiera 22.11!), tj. "Die Another Day" (Śmierć nadejdzie jutro). Z jednej strony - wielka szkoda, bo nie mamy żadnej gwarancji, że historia z Nightfire wciągnie, ale z drugiej - Gearbox zepsułoby radochę wielbicielom kina, zdradzając przedwcześnie fabułę.





Czym?

...ż pod kątem dostępnych urządzeń wprowadzono podział: dla intelektualistów i dla intelektualistów ina... Zacznijmy od drugiej grupy. Ta do... dostanie następujące bronie: ... walther P-99, uzi, FN P90 ... wiek to oznacza, byle nie następ... dzaj PIT-u, sig command, snajper... ka, shotgun, granaty oraz wyrzutnię rakiet. Pukawki oferują po kilka trybów strzelania, np. wyrzutnia rakiet wystrzeli, zgodnie z życzeniem, jeden pocisk lub całą serię. Szczególnie cieszy możność obcowania z waltherem - wszak reszta arsenału absolutnie nie wnosi niczego nowego do tego typu gier.

Teraz trochę o gadżetach. Te, mimo absurdalnego wyglądu, wielokrotnie uratują nam skórę. Galerię otwiera niepozorny długopis, który w razie potrzeby wystrzeli nabój. Co prawda, mieści tylko jeden pocisk, lecz z punktu widzenia ofiary - o jeden za dużo. Długopis można uzbroić również w całkowicie niegroźny wkład, usypiający wroga. Gadżet działa bardzo cicho, co wydaje się jego główną zaletą. Dalej do dyspozycji otrzymamy minikamerę w zapalniczce i telefon komórkowy z cienką, acz mocną i długą (nigdy nie stracisz zasięgu) :-) linką - doskonałą, gdy musimy wdrapać się na jeden z tych "niemożliwych do zdobycia" obiektów. Do tego dochodzi jeszcze neseserek, który uchodzi za bombę, karabin maszynowy i... zwykła walizka. Stawkę uzupełniają rewelacyjne okularki z "The World Is Not Enough". Prześwietlają teren w poszukiwaniu uzbrojonych osób, robią za rentgen, mają wbudowany czujnik ciepła, działają na podczerwień i najważniej-sze - sprawiają, że nasz bohater wygląda jak mężczyzna, a nie jak sznurek od kalesonów.

Jak po raz drugi

Powiedzmy to wprost: Nightfire to wymagający tytuł. Silnik gry oparto na słynnym Half-Life'ie, jednak sami programiści przyznają, że z oryginalnego engine'u H-L w Nightfire uświadczymy niewiele. Możliwości dziecka Gearbox najlepiej ilustruje wspomniana misja w Austrii. Jest noc, pada śnieg, dookoła olbrzymie zaspy, purpurowe niebo, w oddali okazała rezydencja oświetlona z każdej strony, dynamiczne cienie itd. To wszystko ma sprawiać niezapomniane wrażenie, ogłuszać widza (niekoniecznie gracza) realnością. I sądzę, że dobre karty graficzne (GeForce 3, 4, nowsze Radeony) uzyskają wspomniany efekt, zaś właściciele nie pożałują wydanych na nie tysięcy. Co do reszty - cóż, pozostaje mieć nadzieję, że "Elektronicy" udostępnią zaawansowane opcje i co za tym idzie, wyłączenie paru(nastu) detali nie będzie stanowiło większego problemu.

Jakieś różnice w wersjach?

Oczywiście, i to wyraźne! Tym razem na korzyść PeCetów. Nightfire na PC zawiera więcej poziomów, z których na razie znane są dwa: na austriackim lotnisku oraz podwodna, w otchłaniach południowego Pacyfiku. Konsolowcy dostaną w zamian inne etapy (bodaj pięć), lecz "jeżdżone" i "pływane" różnymi pojazdami. Jak powszechnie wiadomo, takie poziomy są krociutkie, więc na wymianie zyskał zdecydowanie pecet. Aha, jeszcze coś. Tylko posiadacze PC mogą liczyć na profesjonalną pomoc w sprawie multiplayera (o nim za moment). Specjalnie dla nich Electronic Arts powoła do życia serwis internetowy.

Ponadto?

Z ciekawostek: komputerowy Bond będzie wyglądał dokładnie jak jego najnowszy odtwórca, przesłodki Pierce Brosnan. Więcej, Brosnan użyczy bohaterowi głosu, co nada grze klimat cyklu o agencie 007. Spodziewajmy się wielu smaczków, takich jak finał rozegrany w kosmosie (Moonraker) czy mapa do multipleja (standard: capture the flag, deathmatch itd.) pt. Fort Knox (rodem z "Dr No"). Odniesienia do szpiegowskich filmów to dodatkowe i niewątpliwe atuty produktu.

Koniec?

Nightfire zapowiada się zaiste wybornie. To gra, która może się stać prawdziwym hitem sezonu gwiazdkowego. Electronic Arts rzadko wypuszcza gnioty, a jeśli wziąć pod uwagę spory wkład doświadczonego Gearbox, szanse na zepsucie gry są nikłe, rzekłbym - żadne. Dobrze zrobiony FPP + klimat legendarnej serii filmów + oryginalne gadżety + szczypta smaczków = Nightfire. Cięcie.



1 James Bond 007 NightFire
Producent: Gearbox Studios + Electronic Arts

IMPOSSIBLE CREATURES

Czy nie marzyłeś nigdy, by tworzyć własne populacje żywych organizmów? Czy nie rozmyślałeś nad tym, co by się stało, gdyby nauka poszła dalej i zajęła się przedsięwzięciami o wiele bardziej niebezpiecznymi? A może śnią ci się po nocach mutanty, przypominające krzyżówkę słonia i motyla? No, to chyba trafiłeś na właściwą wyspę... doktorze Moreau. :)

GATUNEK: RTS/SIM

Wojciech Ząbek

Programiści, którzy zabrali się za ten tytuł, nie są wcale nowicjuszami. Zdradzę, że to właśnie panowie z Relic stworzyli przed laty bardzo dobrze przyjęty Homeworld. Mijają lata, zatem z kosmicznej scenerii mamy możliwość przeniesienia się na ziemski padół. I to nie byle jaki, gdyż scenerię tworzy masa wysp z rejonów południowego Pacyfiku. Twórcy znaleźli się w swoim żywiole, bo zabrali się za kolejny RTS, ale co czeka nas, graczy?



Impossible Creatures to z pozoru najzwyczajniejszy RTS. Fabuła nie jest z pewnością najwyższych lotów, ale to nie ona odgrywa tu znaczącą rolę. Po raz kolejny musimy uchronić świat przed zagładą z rąk szaleńca, ale tym razem nie za pomocą najnowocześniejszej broni dostępnej na czarnym rynku i jednostek desantowych. Coś zupełnie innego przyciąga do tytułu długo przed premierą i każe na siebie czekać milionom ciekawskich.

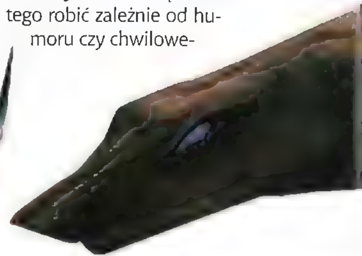
Tym, co znacząco odróżnia go od reszty, są bardzo innowacyjne i ciekawe rozwiązania. Z pewnością na pierwszy plan wybija się sposób, w jaki



tworzymy własną armię. Pod naszą wodzą pozostają wielkie oddziały... zwierząt (!), gotowych wykonać każde polecenie i rozbić wrogą armię. Najpierw musimy jednak przygotować odpowiednie zaplecze, tworząc zupełnie nowe gatunki, o jakich świat nie słyszał! Dzięki dostępnemu urządzeniu, zwanym Sigmą, równowaga świata zostanie zachwiana - zależnie od naszej fantazji oraz rozmaitych kombinacji. Możemy mianowicie dowolnie krzyżować mnóstwo zwierząt - od słonia zaczynając, a na jastrzębiu kończąc.

Do procesu tego krzyżowania oddano 50 organizmów żywych. Biorąc pod uwagę różne kombinacje, możliwe jest stworzenie kilku tysięcy zupełnie nowych stworzeń. Jednak nie będzie sensu tego robić zależnie od humoru czy chwilowe-







go ... rysu. Musimy wziąć pod uwagę ukształtowanie terenu i rozpatrzyć pod względem taktycznym, jak chcemy zaatakować przeciwnika. Z pewnością na plan pierwszy nie wysunie się przewaga liczebna jednostek, ale mądre pokierowanie nimi w walce. I tak każda jednostka ma wady i zalety. Na przykład żółw nie sprawdzi się w dżungli czy na pustyni, a chomik w wysokich górach. Trzeba więc tak pokierować klonowaniem, aby otrzymać gatunek idealny w danej strefie, wyeliminować poszczególne wady, eksponując atuty.

Dla gracza przygotowano szereg piętnastu ciekawych misji, w czternastu różnych lokacjach. Obmyślono założenia tak, aby odbiorca nie znudził się szybko grą i mógł do niej chętnie powrócić, nawet po dłuższej przerwie. Niezwykle zróżnicowane zadania, do tego często pojawiające się wątki poboczne, zupełnie niezwiązane z poleceniem, do wykonania, ale nagradzane ciekawymi niespodziankami.

Co by nie mówić, grafika stoi na wysokim poziomie. Zresztą próbkę umiejętności panów z Relica mieliśmy już podczas gry w Homeworld. Tak jak tam tak i tu mamy dowód niezwykłej dbałości o szczegóły i cieszącą ludzkie oko grafikę. Nic dodać, nic ująć - ten aspekt będzie murowanym plusem produktu! Dodatkowo uroku grze dodadzą zmienne warunki pogodowe. Zachód i wschód słońca, deszcze, burze, upały to tylko przedsmak ekstazy, która nas czeka.

Na koniec podzielę się informacją, że to właśnie wielki Microsoft czuwa nad przebiegiem prac. Swoją drogą, to dobrze, gdyż panowie nie pozwolą, by wyszła gra niekompletna czy z jakimiś większymi usterkami. Obawiam się jednak, że dystrybutor - APN Promise - nie wykona jakiegokolwiek spolszczenia i cena będzie... microsoftowska. No ale mimo wszystko warto czekać na ten tytuł aż do roku 2003, takie gry nie pojawiają się bowiem często.

CHA

ⓘ Impossible creatures

Producent: Monolith

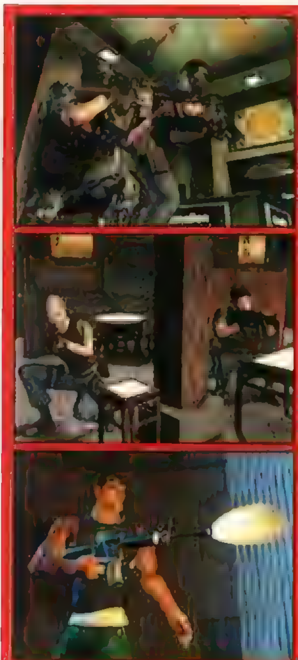


GATUNEK: FPS

SWAT: Urban Justice

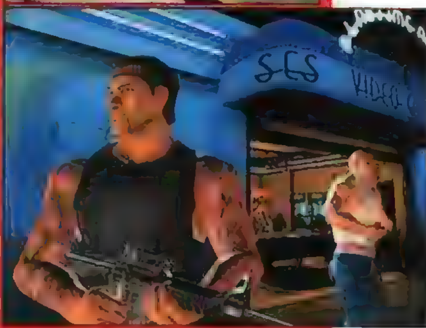
Jest 2006 rok. W Los Angeles trwają wojny gangów, chcących przejąć kontrolę nad miastem. Rywalizują ze sobą członkowie Compton 187, Krazy Boyz i Loco Riders. Jako że zbliża się 225 rocznica powstania miasta, trzeba ową wojnę jak najszybciej stłumić. A któż może wykonać to niełatwe zadanie lepiej niżeli oddział SWAT?

SLip



Tak oto, w olbrzymim skrócie przedstawia się fabuła SWAT: Urban Justice. Pierwszym elementem, różniącym tę grę od poprzednich części SWAT-u, jest brak oficjalnej licencji. Jest to spowodowane tym, że autorzy postanowili uraczyć graczy innowacjami, na których wprowadzenie ta... nie pozwoliłaby! Jako bardzo dobry przykład może posłużyć ekwipunek, który - mimo iż nie jest używany przez oddziały SWAT-u, będzie dostępny w grze. Należy doń np. tarcza policyjna czy chociażby HK69AI, dzięki któremu będziemy mogli wysadzać drzwi w budynkach. W grze pojawi się także karabin gemtech quantium .22. Co więcej, broń będzie można w dość dużym zakresie modyfikować - np. poprawiać celność czy instalować różnego rodzaju przydatne gadżety. Mimo rezygnacji z licencji, w grze dostępne będzie także podstawowe uzbrojenie SWAT-u. Nie zapomniano również o różnego typu kamizelkach, maskach gazowych, hełmach policyjnych itp.





W grę pobawimy się na trzy sposoby. Pierwszy to kampania single player, na którą składać się ma szesnaście misji, a w ich trakcie odwiedzić nam przyjdzie takie miejsca w Los Angeles, jak chociażby obserwatorium Griffith czy też dom burmistrza. Kolejny sposób na grę w nowy SWAT to tryb Jumpstart. Ten stworzono z myślą o mniej zaawansowanych graczach. Celowo zaniżono AI, uproszczono system wydawania poleceń, zmniejszono ilość celów misji. Grając w tym trybie, będzie można uzyskać pomoc w dowolnym momencie. Inne udogodnienia to łatwiejszy sposób celowania czy zwiększona odporność na obrażenia członków oddziału.

Nie zabraknie tu także opcji multiplayer. Po Sieci będzie można pograć w: Deathmach, Team Deathmach, Team Co-Op, Versus Co-Op, Assault, Trophy i Hunted. Co ciekawe, wcielimy się nie tylko w członka oddziału SWAT, ale także bandytę, a nawet cywila. Jednocześnie będzie mogło grać ze sobą do dwudziestu czterech graczy.

Jeśli chodzi o grafikę, SWAT: Urban Justice nie powinien zawieść. Gra korzysta z całkowicie nowego silniczka Takedown Engine. Każda z postaci składała się będzie z ok. 3000 polygonów, a ich animacje będą jeszcze bardziej naturalne. Według zapewnień autorów, efekty świetlne i cienie będą obliczane w czasie rzeczywistym. Czy oby nie za bardzo obciąży to komp?!? Poprawa jakości grafiki nie ominęła również otoczenia, które ma być dużo bardziej szczegółowe oraz interaktywne. Będzie można np. strzelać przez okna, drzwi, a nawet niektóre ściany.

Autorzy pomyśleli także o kilku innych innowacjach, jakie powinny uatrakcyjnić rozgrywkę. Zmieniono system wydawania poleceń. Możliwe będzie korzystanie z broni wyeliminowanego przeciwnika. Postaci na planszy umiejscowiono w sposób losowy. Będzie można kucać i padać na ziemię. Podobnie jak w SoF, ciała podzielone zostaną na strefy. Jako ciekawostkę można podać to, że każdy team będzie miał w składzie do dwóch kobiet. Gra oferuje także edytor map i scenariuszy.

Jak graczom spodobają się zmiany wprowadzone do nowego SWAT-u? Czy tryb Jumpstart przyciągnie nowych wyznawców. Czy nowy system wydawania poleceń będzie lepszy od znanego ze SWAT 3? Odpowiedź na te i inne pytania poznamy już w kolejnym odcinku... o sorry... ;D w październiku (o ile gra zostanie wydana bez poślizgu). Polskim dystrybutorem jest firma Play-it, która podaje, że egzemplarz SWAT: Urban Justice odda w ręce graczy za 99 zł.





JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA: DRAGON THRONE ZA 29.99



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

2 płyty CD z grą DRAGON THRONE po polsku



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze strategicznej Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify gracz uczestniczy w burzliwych wydarzeniach, jakie miały miejsce w starożytnych Chinach, gdy trzech książąt walczyło o władzę. Klasyczny RTS w oryginalnym chińskim wydaniu - zapowiada się doskonała zabawa i wiele bitew do wygrania! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się!

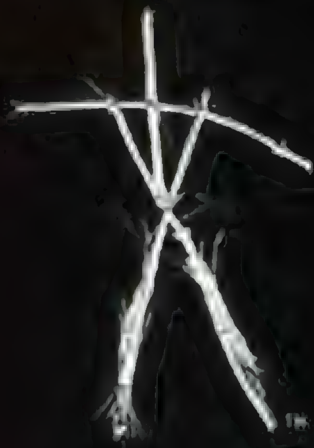
Szukaj w punktach z prasą.

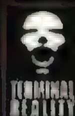
JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

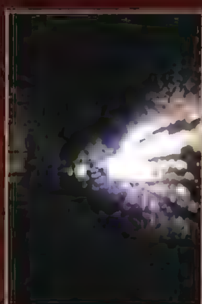
BLAIR WITCH
VOLUME I: RUSTIN PARR

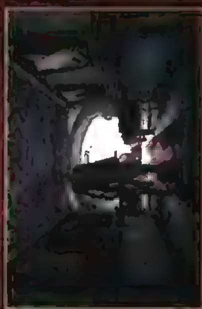






BLAIR WITCH

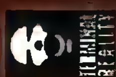




Blair Witch Project: Rustin Parr to pierwsza z serii trzech gier luźno opartych na motywach z filmu Blair Witch Project. Gra łączy w sobie elementy horroru, gry akcji i przygodowej. BWP vol. I zasłynęła również tym, że średnia przyznawanych przez grę ocen oscylowała w okolicach 85%, co jest jednym z lepszych wyników w historii gier komputerowych!







BLAIR WITCH





Allor

GATUNEK: STRATEGIA

Węgrowie z Digital Reality zbyt znani w świecie gier może nie są, ale jeśli ktoś interesuje się kosmicznymi strategiami, musiał coś słyszeć o ich grach. Imperium Galactica i jej sequel z numerkiem 2 zyskały sobie pokaźne grono zwolenników i o uszy obić się po prostu musiały. Najnowszy tytuł firmy z dziedzictwem IG nie ma jednak nic wspólnego, ba, samo IG3 tworzone jest przez zupełnie inny zespół. Ale to tak naprawdę nieistotne - wystarczy rzucić okiem na screeny, byśmy pomyśleli o Hegemonii, że liczy się tylko ona!

Hegemonia: Legions of Iron

P[illegible] kich miłośników kosmicznych strategii zapowiada się bardzo ciekawy okres. Potwierdzono informacje o dalszych pracach nad Homeworld 2, zbliżające się daty premier Imperium Galactica III, O.R.B., Master of Orion III oraz tytułowej Hegemonii. Z tego wszystkiego może się nagle okazać, że niejeden gracz odczuje prawdziwość przypowieści o osiołku, co to miał problemy z wyborem żłobu. Bo każda z tych gier zapowiada się co najmniej interesująco! Będzie się działo, oj, będzie, ale że zajmujemy się tutaj Hegemonią, zatem zostawmy pozostałe tytuły w spokoju i zabierzmy się za bliższe oględziny dzieła Węgrów.



Konflikt Ziemi z koloniami

Fabuła gry, a właściwie jej początek, jest (lub raczej będzie) w zasadzie standardowy. Ludzkość skolonizowała już układ słoneczny, a choć centrum władzy ciągle jeszcze znajduje się na Ziemi, coraz większe znaczenie zaczynają odgrywać kolonie. Dochodzi do napięć: mamy nieudaną próbę porozumienia się stron, podjętą na neutralnym gruncie księżyca, gdzie kolonie zażądały między innymi niepodległości i miejsca w parlamencie na Ziemi, oraz tajemniczy zamach na powracającą z pustymi rękoma delegację marsjańską - a planeta ta, jako centrum naukowe Układu Słonecznego, została wybrana na przewodniczącą Organizacji Kolonistów. Po kolejnym ultimatum dochodzi do otwartego konfliktu, w którym jako gracze weźmiemy jak najbardziej czynny udział.

Od zera do bohatera

Może niezupełnie od zera, ale w Hegemonii - w przeciwieństwie choćby do Homeworlda - nikt nie oferuje nam "od ręki" stanowiska głównodowodzącego siłami jednej ze stron. Zaczynamy od posady kapitana, by dopiero z rozwojem kampanii powoli awansować na coraz to wyższe stanowiska, z czym wiąże się oczywiście większa odpowiedzialność i większe siły oddane pod naszą komendę. I to łącznie z planetami: do nas będzie należało ustalanie produkcji, decyzje o budowie systemów obronnych czy wreszcie kierowanie rozwojem technologicznym. Będzie to zatem gra znacznie większa od Homeworlda, choć niedorównująca skalą Imperium Galactica ani Master of Orion. Układów planetarnych będzie tu bowiem jedynie około czterdziestu, przy czym w żadnej misji nie będziemy mieli dostępu do wszystkich: obecnie mówi się o limicie około dziesięciu układów, a i to dopiero w dalszych misjach.



Misje, misje, misje

Jak wspomniałem, grę podzielono na misje. Przeróżne, bo prócz standardowej w strategiach wojennych walki do czynienia będziemy mieli także z misjami kolonizacyjnymi (po rozwiązaniu problemu w Układzie Słonecznym ludzkość, a więc i gracz, wyruszy na podbój pobliskiego wszechświata). A że w Wszechświecie nie jesteśmy sami (przynajmniej w tej grze, bo co do rzeczywistości, to dowodów na to póki co brak), zatem dojdą do tego misje zwiadowczo-szpiegowskie (i oczywiście walka, o ile okażą się wrogo nam nastawieni, choć o tym już wspomniałem). Tak przy okazji - nie wszyscy obcy, których spotkamy, będą nam nieprzyjaźni i nie ze wszystkimi będziemy wymieniali jedynie groźby czy wiązki rakiet.







Wolna ręka czy liniowość?

...wdawania się w filozoficzne dysputy ...przewagą jednego rozwiązania nad ...im i vice versa, wypada napisać, że ...iemy tutaj mieli do czynienia z oby... rozwiązaniami. Będą bowiem i ... w których gracz będzie miał niemal ...swobodę (jedyne ograniczenie sta... będą jedynie główne cele przed ...ostawione), i takie, w których bę... musiał reagować na wydarzenia za... ...nie w skryptach, z bardzo ...nie ograniczonymi moż...ami manewru. Czy takie podejście okaże się złotym środkiem? Cóż, pożyjemy, zobaczymy, ale jeśli tylko nie zrobi się z tego jakaś absurdalna przygodówka, osobiście jestem jak najbardziej za.







Statki i stateczki

Najważniejszą informacją jest ta, że różnica między największym a najmniejszym ustalono na pozio... ...dwadzieścia do jednego! We... ...twórców - czegoś takiego jeszcze w grach nie było, ale osobiście ...co do tego wątpliwości. Sco... w Homeworldzie w porównaniu do Mothershipa był jeszcze mniejszy. Całkiem jednak możliwe, że twórcom chodziło o różnice w wielkościach okrętów wojennych, a jeśli myśliwiec będzie dwudziestokrotnie mniejszy od czegoś w rodzaju pancernika czy lotniskowca, będzie bardzo interesująco!

No i ta grafika!!!

Właśnie, grafika. Nie da się ukryć, że wrażenie robi wprost piorunujące! Nawet u mniej zahartowanych statyczne screeny powodują ślinotok, a przecież można już obecnie zobaczyć także rolling demo, które wykorzystuje pracujący w czasie rzeczywistym engine gry. To dopiero całkowity odlot! Ten pokazuje bitwę wokół jednej li tylko planety, ale wygląda na to, że starano się zachować wszystkie odległości, przez co sam "dolot" kamery wokół planety do miejsca walki sprawia niesamowite wrażenie! To jest ogromne!!! A przecież widzimy jedynie pojedynczą planetę! Co będzie się działo, gdy akcja będzie się toczyła nie wokół jednej planety, a w całym układzie planetarnym? Ech, na razie lepiej o tym nie myśleć, tym bardziej że będziemy mieli do czynienia i z misjami obejmującymi dziesięć takich układów naraz!



A wymagania sprzętowe?

Wydawać by się mogło, że gra o tak świetnym wyglądzie, w dodatku z tak ogromnym polem walki, wymagać będzie do działania bardzo silnego sprzętu. Do tego w końcu przyzwyczajają nas twórcy - ale jak się okazuje, powodem są - w większości przypadków - nie tyle faktyczne ograniczenia sprzętu, co nieumiejętność odpowiedniego zapisania kodu. Pod tym względem Hegemonia ma być dopieszczona na maksa, dzięki czemu do gry w 800 x 600 w trzydziestodwubitowym kolorze wystarczy PIII 600 MHz z kartą klasy Geforce! Są to wprawdzie wymagania minimalne, ale twórcy zarzekają się, że na takim sprzęcie tytuł nie tyle da się w ogóle uruchomić, co będzie jak najbardziej grywalny.

Owszem, można by przyjąć, że są to jedynie czcze przechwałki tudzież marketingowy bełkot osób nieznających się na rzeczy, gdyby nie jeden malutki szczegół - wspomniane już wcześniej rolling demo. Na sprzęcie jak najbardziej porównywalnym do podanego powyżej (PIII z zegarem 650 MHz, ale za to z GeforceSDR) chodzi zupełnie zadowalająco! I wygląda tak, że konkurencja może się schować! Znaczy się nie cała, bo taki O.R.B. wygląda - w zasadzie - równie dobrze, ale póki co dostępne są z niego jedynie screeny, a tutaj pracę engine'u możemy zobaczyć na własne oczy!

I choć jeszcze bez interfejsu i bez możliwości samodzielnego poruszania kamerą... heh, ta wielka stacja kosmiczna, te wybuchy, te smugi pocisków - wszystko to wygląda tak, że Homeworld przestaje robić jakiekolwiek wrażenie! Nie żeby był zły - ale Hegemonia jest po prostu o wiele, wiele lepsza! Choćby efekty działania tarcz - w zależności od rodzaju ataku albo ładnie przyjmują strzały na siebie, lekko jedynie drgając, albo są przez pociski po prostu brutalnie penetrowane! Wygląda na to, że jedyne, co mogą im zrobić, to rozjarzyć się na czerwono podczas rozrywania! Ok, może to i nieco dziwne, że zajmuję się jakimś tam drobnym szczegółem, ale to właśnie ich suma stanowi o klasie gry!

Hegemonia Hegemonii?

Na to się właśnie zanosi. Perfekcyjna pod względem graficznym, z bardzo rozsądnymi wymaganiami sprzętowymi (i oczywiście trybem multi, który ma być całkowicie przełomowy - tak bardzo, że szczegóły są jeszcze tajne, przynajmniej poza zwykłą rozpierduchą i kooperatywną kampanią), do tego zaś zajmujemy się tu nie tylko walką czy wydobywaniem surowców, ale i produkowaniem statków, dbaniem o rozwój planet oraz wymyślaniem nowych wynalazków. I to na całkiem porządną skalę: drzewo technologiczne ma tutaj mieć ponad dwieście "listków"! Wprawdzie w przeciwieństwie do Imperium Galactica nie będziemy się zajmowali aż takimi szczegółami jak rozmieszczenie budynków na planetach, poza tym samych planet także będzie o wiele mniej, ale przecież nie ilość jest najważniejsza!

Grunt, by przyjemnie się w to wszystko grało, a choć tego niestety nie można być pewnym, wydaje się wielce nieprawdopodobne, by ktoś zaryzykował wypuszczenie niedopracowanego pod tym względem produktu dysponującego tak wielkim potencjałem. Zresztą zamiast gdybać, lepiej jeszcze troszeczkę poczekać - naprawdę niedługo, bo premiera zapowiadana jest już na listopad tego roku! Czyli niemal na dniach!

A że engine jest już (co pokazuje demo) gotowy, na screenach zaś widać w pełni sprawny interfejs użytkownika, termin ten wydaje się jak najbardziej realny. Zresztą - nawet gdyby premiera miała się opóźnić do świąt, warto przecież będzie te kilka tygodni poczekać!

Hegemonia: Legions of Iron

- producent: Digital Reality
- www: www.haegemonia.com

GATUNEK: SPORTOWA

NBA LIVE 2003

■ Martini

Panta rei... wszystko płynie... żeby sprawdzić słuszność tego stwierdzenia, wystarczy spojrzeć niedaleko w przeszłość. Tak właśnie uczyniłem i nawet nie jesteście w stanie sobie wyobrazić, jaki miałem ubaw, oglądając własne artykuły sprzed paru lat (w wersji roboczej - nie do publikacji).



W jednym z wyżej wspomnianych artykułów była zapowiedź któregoś z NBA Live. Podczas lektury pomyślałem o najnowszej części serii EA Sports i tak się szczęśliwie złożyło, że akurat tego samego dnia wystartowała oficjalna strona produktu, a wraz z nią pierwsze zdjęcia oraz informacje...

Wypadałoby zacząć od wymienienia cech gry - od najważniejszej, najszerzej promowanej przez autorów. Równocześnie wiadomo o niej zdecydowanie najmniej. Chodzi o specyficzny klimat z parkietów NBA, który - podobno - stanie się wyróżnikiem nowej części. A to za sprawą nie tylko licencji NBA na nazwiska graczy oraz drużyn, ale również pieczołowicie odwzorowane hale i możność rozegrania klasycznych spotkań - z udziałem największych: Kareem Abdul-Jabbarem, Wilt Chamberlainem, Magic Johnsonem czy Michasiem Jordanem. Według sportowego oddziału Electronic Arts, mamy "czuć" rozgrywane akcje, grać sercem i przeżywać zarówno sukcesy, jak i niepowodzenia razem z naszymi podopiecznymi. Założenia bardzo, bardzo ambitne. Gdy wypali choć najdrobniejsza ich część - będzie dobrze. Zanim przejdziemy do konkretniejszych danych, pragnę jeszcze zauważyć, że "klasyki" mieliśmy już w poprzednich edycjach NBA Live. Zatem jedynie oryginalne hale stanowią novum.



Kod gry to kompromis między niskimi wymaganiami sprzętowymi a opcją "full bajer". "Elektronicy" obniżyli sprzętowe loty przy okazji World Cup 2002, który u większości moich znajomych pracował dużo płynniej niż FIFA 2002 (ta, przypominam, wyszła ponad pół roku wcześniej). Może wreszcie uda się zagrać w najnowszy produkt EA bez wymiany karty graficznej tudzież całego komputera (bywało...). Skoro silnik, to - rzecz jasna - animacje. Tym razem do motion capture zatrudniono aż czterech sportowców, by sytuacje "kontaktowe" typu pick and roll, boiskowe szarże, wyglądały w miarę realnie i nie zmuszały do śmiechu. Niestety na razie nie wiadomo, czy w sesjach motion capture wzięli udział, tradycyjnie zresztą, zawodowi koszykarze. Dalej, animacje będą uzależnione od indywidualnych atrybutów zawodnika: szybkości, wzrostu, zręczności itp. Młodsi, mniej doświadczeni koszykarze nie zrobią tylu zwodów co pełnokrwisty



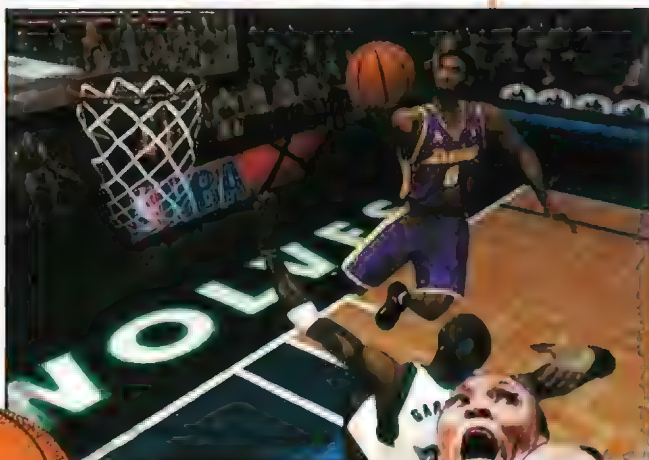
wyjadacz, ale nadrobią brak zwinnością oraz tempem przeprowadzanej akcji. Słowem, samo życie (to nie jest reklama żadnej telenoweli!). Od umiejętności koszykarza zależeć będą również podania - nieraz na ekranie komputera obejrzymy misternie skonstruowane majstersztyki, podania za plecami, ze zmyłką, wysokie, w biegu itd. Naturalnie jeśli wybierzemy drużynę z przyzwoitymi sportowcami. Gorzej gdy padnie na jeden ze słabszych teamów. Wtedy spodziewajmy się raczej nieudolnych, czytelnych niczym gra Polaków na mundialu, podań.

Przejdźmy do zmian dotyczących gry. O jednej zdążyłem już wspomnieć (podania), czas na bloki. Pomijam fakt, że zawodnik mierzący 180 cm nie zablokuje m.in. Shaqa, co zostanie uwzględnione w NBA Live 2003. Nie ma mocnych, pewnych rzeczy nie da rady przeforsować nawet siłą woli. W przypadku dwóch równych wzrostem koszykarzy zadecydują: refleks, wyskok, koordynacja ruchowa i szybkość. Wiadomo - banały, ale "specjaliści" z EA Sports dostrzegli je dopiero w 2002 roku. Jeżeli nowy "enbijej" rzeczywiście postawi na indywidualny charakter oraz możliwości zaimplementowanych zawodników, otrzymamy najlepszą grę sportową w historii.

Dla fanów zbiórek mam niezwykle przyjemną wiadomość. W NL2003 znajdziemy blisko 30 różnych sposobów na zebranie piłki, bardziej lub mniej wyszukanych, bardziej lub mniej ryzykownych. W każdym razie - aż 30 odmiennych technik. Nie omieszkam sprawdzić tej wiadomości, gdy NBA Live 2003 wyląduje na moim biurku.











EA Sports zapowiada ponadto zaawansowane AI, niepozwalające graczowi na konstruowanie banalnych, typowych akcji. Owszem, czasem uda się zdobyć punkty z łatwej pozycji - po błędzie obrony. Ale podobna sytuacja będzie miała miejsce "raz na niebieski księżyc", czyli rzadko. Radzę nastawić się na szczegółowe obmyślanie taktyki, wyjściowego składu, innymi słowy - męczenie zwojów mózgowych, a dopiero w dalszej kolejności palców na kontrolerze. Z intrygujących informacji napiszę jeszcze o dźwiękach oraz otoczeniu boiska. Co ciekawe, NBA Live 2003 ma się charakteryzować dźwiękami (syreny, przerywniki muzyczne) identycznymi z prawdziwymi, odtwarzanymi na każdym meczu NBA. Uświadczymy także krzyku zawodników ("rzuć na drugą, na drugą, szybciej! Piii, time out") i głośne ryczenie widowni. Widać, EA wierzy, że diabeł tkwi w szczegółach. I słówko o otoczeniu boiska. Tamże dostrzeżemy ławkę rezerwowych (interaktywną, a nie bitmapę), trenera, lekarzy, kamerzystów (ci mają szczególnie niebezpieczny zawód - zderzyć się z takim Rodmanem to wątpliwa przyjemność...) i kawałek dalej - zaprojektowaną od podstaw publikę.



Na NBA Live 2003 spoczywa ogromny ciężar. Musi zadowolić, oprócz nowych entuzjastów cyklu, tych, którzy zawiedli się srodze rok temu - gdy EA oznajmiło, że NBA Live 2002 ukaże się wyłącznie na konsole. Czy dwuletnia przerwa przysłużyła się tytułowi? Myślę, że wątpię. :)



ⓘ NBA Live 2003

■ Producent: EA Sports

GATUNEK: RTS

Dragon Throne
Battle of Red Cliffs

Michał Łukasiewicz

Można śmiało powiedzieć, że kultura Dalekiego Wschodu interesuje nas - Europejczyków, coraz bardziej. Umiłowanie przyrody Japończyków, koreańska precyzja i chińska wynalazczość z pewnością mają tutaj duże znaczenie. Zwróćmy też uwagę na fakt, gdzie odbywały się minione Mistrzostwa Świata w piłce nożnej i kto organizuje najbliższą Olimpiadę. Widać jak na dłoni, że jest w tych narodach coś, co przykuwa uwagę i (nie bójmy się użyć tego słowa) intryguje. A jak na tym tle wypadają gry komputerowe?

Okazuje się, że zupełnie nieźle. Co prawda, tematyka dalekowschodnia przegrywa z historią państw basenu Morza Śródziemnego, ale i tak od czasu do czasu natknąć się można na całkiem poprawnie wykonaną grę, która nawiązuje do tego pierwszego trendu. Już wkrótce do rodziny programów poruszających egzotyczne dla nas tematy dołączy Dragon Throne: Battle of Red Cliffs, RTS, za którym stoją programiści z Object Software. Przypomnijmy, że do ich dorobku należy również wydany jakieś półtora roku temu Fate of the Dragon, a uznanie tegoż za prekursora DT jest jak najbardziej słuszne.



Dragon Throne przeniesie nas do trzeciowiecznych Chin, chyba w najburzliwszy okres historii tego narodu (zupełnie to samo czynił FotD). Staniemy na czele jednego z trzech królestw, na które po licznych wewnętrznych sporach podzieliły się wówczas Chiny. Każde państwo będzie miało własną kampanię, a jej celem (jak nietrudno się domyślić) ma być podporządkowanie pozostałych rejonów wchodzących w skład dawnego mocarstwa.

Już na pierwszy rzut oka można dostrzec wyraźną inspirację twórców wielkim hitem sprzed kilku lat - Age of Empires 2. Bardzo podobny interfejs, zbliżone zasady gry i właściwie ta sama koncepcja muszą rodzić pytanie, czy warto w ogóle zawracać sobie głowę tym tytułem? Ano warto. Przede wszystkim dlatego, że nie będzie to taki sobie zwykły klon AoE, różniący się od pierwowzoru wyłącznie inaczej stylizowanymi budowlami i skośnookimi podwładnymi. Object Software mocno pracuje nad tym, by wzbogacić DT o wiele autorskich pomysłów. I trzeba obiektywnie stwierdzić, że sukcesywnie im się to udaje.

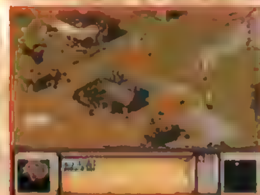
Podstawą istnienia naszego państwa będą oczywiście surowce. Ich wydobywanie oraz umiejętne wykorzystanie pochłonie lwią część czasu gry. Rozwój cywilizacji opiera się tutaj na nieco większej ilości "minerałów", aniżeli miało to miejsce w Aoe 2. Będziemy zmuszeni po brzegi zapełnić magazyny zbożem, owocami, mięsem, drewnem, żelazem, złotem oraz... winem. Przy odpowiedniej ilości wymaganych surowców stawiać można najróżniejsze budowle: począwszy od zwyczajnych domów, poprzez obiekty militarne, a skończywszy na świątyniach. Warte odnotowania są tutaj, przynajmniej, dwie rzeczy. Pierwsza - niektóre zabudowania pełnić będą kilka funkcji, np. farma może produkować równie dobrze zboże, jak i mięso (to do gracza należy decyzja, jakie towary ma wytwarzać). Druga ciekawostka to proporcje budynków i postaci. Zapomnijmy już o rażących niedopatrzeniach w tej materii z innych "strategii" (z niedoścignionym Aoe na czele). Wreszcie nasi żołnierze nie będą musieli schylać głowy, przekraczając wrota osady, a stojący przy murze jeździec nijak nie podejrzy życia po drugiej stronie.



To, czy uda nam się wygrać kolejne bitwy, będzie w dużej mierze zależało od rozwoju techniki w naszym bastionie. Wyścig z oponentami ma pociągać za sobą konieczność postawienia Akademii i zgłębiania w niej tajników ponad 100 wynalazków, dzięki którym zdołamy zaskoczyć przeciwnika czymś nowym. Będziemy także "zmuszeni" do ponoszenia kwalifikacji naszych wojowników. Świeżo upieczony rekrut okaże się zupełnie bezbronny w poważnych walkach. Trzeba zatem zadbać o to, by nabrał wprawy w łatwiejszych zadaniach oraz podniósł nieco własne statystyki.



Patrząc na screeny, możecie zastanawiać się, po jakiego grzyba programiści zaimpletowali dwie mapki (ci, którzy grali w FotD, nie mają tego problemu). Sprawa jest niezwykle prosta i pośrednio łączy się z dążeniem autorów do uniknięcia ogólnej dysproporcji. Podstawowa mapka ukazuje główny obszar gry, druga daje wgląd bezpośrednio w to, co aktualnie się dzieje w jednym z naszych miast (możemy ich mieć kilka). Z _założenia_ ułatwia to zarządzanie mieszkańcami.







Pod względem graficznym DT już teraz można zaszufladkować jako produkt bardzo nierówny. Podobać się mogą budynki, które wykonano z widoczną dbałością o detale, z drugiej strony - razi pikseloza (pojęcie troszkę zapomniane, ale na Cover CD znajdziecie Słowniczek Gracza) :-) drzew. Nie lepiej jest z osadnikami - ich postaci są mało wyraźne, a odróżnienie łucznika od rycerza może niejednemu sprawić kłopot. Cóż, autorzy mają jeszcze troszkę czasu i może zdecydują się na korekty. Oby!

Na zakończenie informacja, która zapewne wywoła mieszane uczucia. Bohaterowie występujący w grze będą mówili... chińszczyzną! Rzecz jasna, każdej wypowiedzi towarzyszyć ma tekst z tłumaczeniem. Takie przynajmniej są plany odnośnie wersji angielskiej. Polski dystrybutor wciąż rozważa możliwość dubbingu. Nieoficjalnie mogę powiedzieć, że Dragon Throne zostanie wydany w październiku.





Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

■ Producent: Object Software

Może odrobinę taktyki?

INDUSTRY GIANT 1900 - 1980

GATUNEK: **EKONOMICZNA**

Hut Sędzimir

Gry takie jak Industry Giant 2 - czyli rozbudowane, realistyczne ekonomiczne symulacje - nie mogą zazwyczaj życzyć na życzliwość recenzentów z magazynów poświęconych grom komputerowym. Powód jest prosty - kiedy już na kogoś taka gra trafi, ten zwykle psioczy, ile wlezie - że kiedy koledzy za biurkiem obok wycinają w pień hordy przeciwników w najnowszym przełomowym RPG-u lub bezlitośnie eksterminują terrorystów w gorącym FPP-ku, on musi siedzieć nad grą, która wygląda raczej jak arkusz kalkulacyjny z wbudowanymi animacjami niż cokolwiek, co mogłoby choć trochę ekscytować.

Ja jednak psioczył nie będę - IG2 to na gatunek, jaki reprezentuje, gra wyjątkowo ekscytująca. A ponieważ beta, jaką dostaliśmy do testów, to właściwie niemal ostateczna wersja angielska (gra będzie w Polsce lokalizowana przez jej dystrybutora, firmę CD-Projekt), myślę, że ten aspekt Giganta Przemysłu już się nie zmieni. Mówię wam - szykuje się duży ekonomiczny hit!

Dobre lokalizacja sklepu to podstawa sukcesu.





Do obowiązków gracza należy też zaplanowanie dróg transportowych dla materiałów i towarów.

Istota rozgrywki sprowadza się właściwie do dwóch zadań - produkowania towarów i sprzedawania ich z zyskiem. Ponieważ jednak twórcy Industry Giant 2, z jej głównym projektantem na czele - Hansem Schilcherem, nazywają ten tytuł - moment, niech sprawdzę - "dokładną symulacją rozwoju przemysłowego, produkcyjnego i transportowego na przestrzeni dwudziestego wieku" oraz "jedną z najbardziej rzetelnych, szczegółowych i realistycznych gier w historii gier komputerowych" - te dwa zadania (produkcja i sprzedaż) w praktyce zamieniają się w niekończący się ciąg minizadań, niewielkich wyzwań oraz problemów, jaie rozwiązać może tylko ostry jak żyleta menedżer. Czyli ty, graczu!

W trybie na jedną osobę grać można na 3 sposoby - w kampanii, przechodząc pojedyncze misje, oraz w trybie swobodnym, w którym nie jesteś ograniczony konkretnymi zadaniami czy wyzwaniami. Niezależnie od wyboru, najważniejszym elementem tworzonego przez ciebie imperium finansowego są sklepy, punkty ostatecznej dystrybucji dóbr i towarów. Dlatego też właśnie od umieszczenia ich w miejskich centrach należy zacząć tworzenie łańcucha produkcyjnego (czyli niejako od tyłu). Po postawieniu sklepów możesz zorientować się w potrzebach (popycie na towary) lokalnej społeczności. I w zależności od tego stawiasz poszczególne fabryki, instalacje wytwarzające towary finalne lub półprodukty do ich wytworzenia. Należy jednak pamiętać o tym, że surowce i półprodukty, zanim trafią do fabryki, później zaś gotowe towary do sklepów - muszą przejść przez magazyny oraz hurtownie. Ostatni element łańcucha produkcyjnego to infrastruktura transportowa, czyli ciężarówki, kolej, okręty i samoloty - tymi przenosisz wszystkie towary z miejsca ich wytwarzania do kolejnych magazynów, ostatecznie sklepów. Wydaje się skomplikowane? Zupełnie mylny obraz, bowiem podczas gry wszystko staje się jasne, a wygodny i intuicyjny interfejs sprawia, że wydawanie nawet najbardziej skomplikowanych poleceń okazuje się tak łatwe jak zarządzanie sklepem z piwem w Monachium.

Industry Giant 2
Producent: Jowood/CD-Projekt

Poza tworzeniem łańcuchów produkcji i zbytu, gracz ma także dostęp do kilku dodatkowych możliwości, między innymi stymulacji rozwoju miasta (rynek zbytu) przez budowanie na tym obszarze specjalnych budynków. Dodatkowo wzbogaca to rozgrywkę i sprytnym graczom pozwala maksymalizować zyski i minimalizować koszty. Inne elementy gry, które ją uatrakcyjniają, to także wahania popytu w zależności od pór roku oraz naprawdę rozbudowany park pojazdów transportowych - poza tym wiele innych mniejszych czy większych dodatków. Dzięki wprowadzeniu tylu zazębiających się i wpływających na siebie nawzajem szczegółów Industry Giant 2 staje się tytułem, który łączy pomysły z gier, takich jak Railroad Tycoon II, Sim City i Capitalism II, podając cechy dla nich charakterystyczne w jednym spójnym pakiecie. Myślę, że dla wszystkich fanów tego typu tytułów będzie to naprawdę spory atut, przemawiający za kupnem IG2.

Oprawa graficzna stoi na porządnym poziomie - duże wrażenie robi swoboda w zoomowaniu mapy, na której toczy się rozgrywka - obojętnie, w jakim zbliżeniu Industry Giant 2 wygląda naprawdę dobrze. Ponieważ kolejne misje kampanii toczą się na przestrzeni 100 lat ubiegłego wieku, z upływem lat zmienia się architektura miast, wygląd pojazdów, przede wszystkim zaś dostęp do różnych technologii, półproduktów i towarów. By nie pogubić się w tym ostatnim, twórcy gry wprowadzili miniencyklopedię, w której prezentowane są wszystkie występujące w Industry Giant 2 produkty oraz ich miejsce w łańcuchu wytwarzania. To bardzo pożyteczne narzędzie, szczególnie w późniejszych misjach.

Na etapie, na jakim obecnie znajduje się kod gry, właściwie można już pokusić się o ocenę jej wersji ostatecznej, nie będę mimo to odbierał chleba osobie, która będzie Industry Giant II recenzowała. Jak na razie gra zapowiada się - oczywiście w danym gatunku - bardzo dobrze, w mądry sposób łącząc to, co uważano dotąd za najlepsze w grach ekonomicznych. Powodzenie tytułu na naszym rynku zależy jednak również od tego, jak poradzą sobie z lokalizacją fachmani z CD-Projektu, dlatego też tym bardziej poczekajcie jeszcze miesiąc na nasz ostateczny werdykt.



Od drwali do tartaku, z tartaku do fabryki mebli, z fabryki mebli... tak kręci się interes.

Armobiles

McDrive

GATUNEK: SAMOCHODOWA STRZELANKA

Samochodówka, w dodatku połączona ze strzelanką. Hm, to brzmi, przynajmniej dla mnie, bardzo zachęcająco! Wprawdzie w takich przypadkach na zbytni realizm prowadzenia wozów lepiej nie liczyć, ale przecież najważniejsza jest grywalność. Poza tym w takim Carmageddonie, mimo że symulatorem w żadnym razie byśmy go nie nazwali, fizykę jazdy oddano przecież bardzo przyjemnie - aż chciało się jeździć i jeździć, i to wcale nie tylko ze względu na biednych pieszych!

Żeby jednak nikomu niepotrzebnie nie podnosić ciśnienia, wypada już na samym wstępnie zaznaczyć, że w Armobiles pieszych nie ma. Nawet jednego. Poza tym nie ma także magicznych sprężyn czy innych wymyślnych broni. Nieco inna jest również fabuła gry tutaj zostajemy przydzieleni do elitarnych oddziałów najemników o nazwie jak w tytule gry, i lądujemy w ich szkółce.

Znowu szkoła?

Nic nie poradzę, że właśnie taką fabułę wymyślili twórcy. Na szczęście "lekcje" mają w niej wysoce praktyczny charakter, dzięki czemu zamiast [illegible] się o budowie zawieszenia, będziemy je testować w terenie. Oczywiście dokładnie takie samo podejście zastosowano w przypadku uzbrojenia, przez co zamiast cichej szkoły, mamy tu do czynienia z tętniącymi wybuchami poligonami! Ma to wprawdzie i złe strony, bo przez to zamiast dostać "pałę", dostaje się znacznie boleśniejszą... rakietę, ale w końcu jesteśmy najlepsi i to nie nam będą je w cztery litery ładować!

Sale lekcyjne

Jeśli chodzi o pełniące rolę sal lekcyjnych poligony: w finalnej wersji ma ich być osiem. Każdy to sporych rozmiarów teren, niedostępny dla osób postronnych (a szkoda) :), na którym będziemy odrabiać kolejne zadania domowe. Fakt, osiem to w zasadzie niewiele, tym bardziej że - póki co - nic nie słychać o edytorze, ale na szczęście częściowo rekompensuje to ich wielkość oraz różnorodność. Walczyć tu bowiem będziemy na przykład w bazie okrętów podwodnych, w kamieniołomach, terenach miejskich czy na lodowcu.



Jedyny problem, jaki pojawił się w becie, to stosunkowo mała liczba detali. Są wprawdzie skrzynie, budynki czy pofałdowany teren, ale wszystko jest zbyt kanciaste. Zwłaszcza gdy ktoś ma w pamięci taki na przykład Insane, którego mapy były nie tylko nieporównywalnie większe, ale znacznie bardziej realistyczne - ten poziom detali w Artmobiles póki co nie istnieje.

Zadania domowe

W sumie jest ich siedemdziesiąt, a więc całkiem sporo. Postarano się także o ich różnorodność: czekają nas zarówno pokojowe wyścigi po trasie czy odnajdywanie kolejnych punktów kontrolnych, jak i Annihilation Park, tutejszy odpowiednik deatmatchu, występujący również w wersji grupowej (pod nazwą TeamFight), oraz samochodowe odpowiedniki "wszystkich na jednego" i Capture the Flag. Nie jest tego może za wiele, ale że mamy do czynienia ze standardem, zamiast narzekania, lepiej się przypatrzeć, jak to wygląda w praktyce.

Żeby nie było niedomowień dotarła do nas beta; produkt finalny może się sporo różnić, dlatego też ograniczę się jedynie do uwag ogólnych. A właściwie do jednej: jeśli w chwili obecnej miałbym wybierać między Carmageddonem a Armobiles, wybrałbym ten pierwszy. Brutalne, ale prawdziwe - póki co Armobiles jest po prostu zbyt "niemrawy". Nawet jeśli mamy misje z ograniczeniem czasu, kiedy to musimy się porządnie sprężyć, jakoś się tego nie czuje. Gra niestety nie przyciąga do monitora, a przynajmniej nikogo z redakcji: po kilku chwilach wszystkie "doświadczalne króliki" w spokoju wracały do własnych zajęć.

Oprawa

Właśnie, oprawa. W zasadzie to przede wszystkim przez nią tytuł nikogo na kolana nie rzucił. Ani beta, ani screeny z płytki z materiałami prasowymi, ani te umieszczone na stronie producenta - wszystko to wygląda po prostu średnio. O mapach już wspominałem, zatem teraz ponarzekam na wozy. I nie chodzi o ich design, bo jego odbiór zależy od gustów, a o ich reprezentację w 3D. Tę bowiem można scharakteryzować dokładnie tak samo, jak i mapy: za mało szczegółowa. Jeśli moja pamięć nie szwankuje, Carmageddon był równie dobry - i to kilka lat temu. Rzutuje to niestety na model uszkodzeń. Wprawdzie pojazdy (w sumie sześć do wyboru, a więc niestety niezbyt wiele) są całkiem mocno opancerzone, więc po pierwszym dachowaniu nie zobaczymy rys ale nawet gdy już mocno oberwiemy, pojawiają się tylko dość ogólne zniekształcenia. O finezji w każdym razie żaden z nich nie słyszał.

Jazda

W końcu coś pozytywnego. Do wozów trzeba się wprawdzie przyzwyczaić: przy małej prędkości skręcają im się wszystkie cztery koła, co na początku wręcz irytuje, ale po nabraniu wprawy rozwiązanie to okazuje się całkiem przydatne. Co ważniejsze, poza tym jednym ulepszeniem ścigacze (bo tak w materiałach prasowych tytułuje się te pojazdy) zachowują się całkiem normalnie, czyli po prostu fajnie. Można wykonywać poślizgi, skakać, przewracać się na boki (choć to akurat podoba się zazwyczaj znacznie mniej - przynajmniej przewracanemu). Dzięki temu - po w miarę płaskim terenie jeździ się bardzo przyjemnie. Ale na wielu mapach standardem są niestety wertepy... i to dość kanciaste, przez co nasz wózek zaczyna bardzo niemiło podskakiwać. Cóż, zbyt mała liczba face'ów rzutuje nie tylko na wygląd gry...

I rokowania na przyszłość...

Obawiam się, że niestety nie najlepsze. Problemy z grą wynikają przede wszystkim z ograniczeń engine'u. Jak na rok 2002 jest z kanciasty i za mało szczegółowy. Tego zaś z dnia na dzień się nie zmieni, tym bardziej że beta wygląda na całkiem zaawansowaną. Cóż, premierę zapowiadano na przełom maja i czerwca, testy rozpoczęto w styczniu... w chwili obecnej brakuje właściwie jedynie modułu gry sieciowej, przez co we dwie osoby pograć można jedynie używając split screena.

Pytanie, czy dodana sieciówka wystarczy, by odnieść sukces? W dobie Doomów i Unreal Tornamentów będzie bardzo trudno. Tryb single jest póki co taki sobie (a przy tym właściwie ukończony, zatem drastycznych zmian raczej bym tu nie oczekiwał), w multi zaś konkurencja jest po prostu zabójcza.

Heh, naprawdę chciałbym napisać, że oto nadchodzi dobra polska gra, ale byłaby to nieprawda. Armobiles jest bowiem - niestety - jedynie przeciętne.

Armobiles
Producent Ganymede Technologies s.c.
www.ganymede.com.pl

GATUNEK: SURVIVAL

The Thing

Mr. Tuli a.k.a. Eld

„The Thing", czyli „Coś" to bez wątpienia jeden z klasyków kina grozy. Choć dzieło Johna Carpentera jest leciwe niczym Kylie Minogue, trzyma się równie dobrze jak Australijka. Nadal czuć mrowienie w trzewiach, gdy bohaterski Kurt Russel walczy z tajemniczym przybyszem z odległej galaktyki.

Rzecz dzieje się w 1982 roku na Antarktydzie, gdzie swoją bazę mają amerykańscy naukowcy. Ci wiodą spokojny żywot, badając zaśnieżoną krainę i zaprzyjaźniając się z morsami, choć chyba tak naprawdę bardziej pilnują, by razem z pingwinami i białymi misiami nie osiedliły się tutaj radzieckie sołdaty. Amerykanie bawią się w Centkiewicza do czasu, gdy na Antarktydzie bazę zakładają Norwegowie. Skandynawscy badacze mają pecha, bo pod tonami lodu i śniegu znajdują statek kosmiczny, a obok zahibernowanego obcego. Ten – jak łatwo się domyślić – przejawia chęć skolonizowania ziemskiej planety, co też czyni, konsumując i zarażając Norwegów. Następnie Amerykanie w ramach ulubionej zabawy „wtykaj paluchy w cudze sprawy", zabierają zainfekowane szczątki Norwegów do bazy i zabawa rozpoczyna się od nowa – obcy zaczyna systematycznie zmniejszać liczebność siedziby amerykańskiej. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że nasz (nie)przyjaciel działa na zasadzie wirusa infekującego ofiary, dzięki czemu może przyjmować ich kształty. W szeregi bohaterskich amerykańskich naukowców wkrada się zatem strach, czy najbliższy kolega w rzeczywistości nie jest obleśnym stworem z innej planety.



Tyle film, a scenariusza tegoż gra trzyma się w dużym, aczkolwiek nie całkowitym stopniu. Zasady gry są te same (znaczy się są obcy i trzeba im wp***), ale nie jest tak, że gra krok po kroku odwzorowuje przygoda Kurta Russela. I bardzo dobrze, bo dzięki temu zyskaliśmy możliwość dowodzenia drużyną. Wprawdzie są misje, które przychodzi nam wykonywać w pojedynkę, lecz gros z nich rozgrywamy z trzema pomocnikami. Do dyspozycji mamy zatem inżyniera pomocnego do włączania/wyłączania wszelkich zabezpieczeń czy naprawy uszkodzonych instalacji. Drugą osobą jest medyk udzielający – rzecz jasna – pomocy rannym lub wyziębionym członkom ekipy i wreszcie trzecią – żołnierz trzymający zawsze palec na spuście karabinu. Jako dowódca wydajesz im polecenia, chociaż czasami – w sytuacjach ekstremalnych – samodzielnie decydują, co robić. Tu, pierwsza ciekawostka, otóż wszystkie postacie ludzkie mają dobrze rozwinięty system odczuć na bodźce zewnętrzne. Np. jakiś członek drużyny na widok walających się po pomieszczeniu ludzkich szczątków może wpaść w panikę – wówczas wydawanie rozkazów jest równie bez-



The Thing
Producent: Universal



celowe jak nasze prośby o podwyżkę. Trzeba mu zaaplikować adrenalinę, by odzyskał równowagę. Ważne jest także twoje zachowanie względem towarzyszy lub NPC. Ci mogą przecież podejrzewać cię o to, że jesteś zainfekowany. Tak samo ty możesz nie być ich pewien. Nie zdziw się zatem, gdy po jakiejś nieopacznej decyzji lunie na ciebie deszcz ołowiu z luf towarzyszy. Co do NPC – jeśli okażesz im pomoc, możesz liczyć na ich wdzięczność. Czy to przyłączenie się do drużyny, czy amunicję lub inne przedmioty.

Co się tyczy rozkazów wydawanych podwładnym, nie są one zbyt skomplikowane. Możemy zlecić wykonanie danej czynności, zmienić broń lub amunicję na inną etc. Jednak większość czynności kompani wykonują z własnej inicjatywy. Medyk samodzielnie podbiega, gdy ktoś odniesie obrażenia, a żołnierz otwiera ogień. I dobrze, za plecami lepiej mieć myślącego kompana niż kolesia, któremu ciągle trzeba powtarzać, co ma robić. Kolejną zaletą gry jest to, że otoczenie wpływa na kondycję wojaków. Na zewnątrz budynków jest piekielnie zimno (wiadomo – Antarktyda, w zimniejsze noce pewnie nawet misiom polarnym marzną niektóre części ciała) i nasi podopieczni zwyczajnie zamarzają. A po tym się umiera, zatem bacz, by zbyt długo nie przebywać na otwartej przestrzeni. Niebieski wskaźnik bezlitośnie odmierza czas, ile jeszcze wytrzymasz w ekstremalnych warunkach.

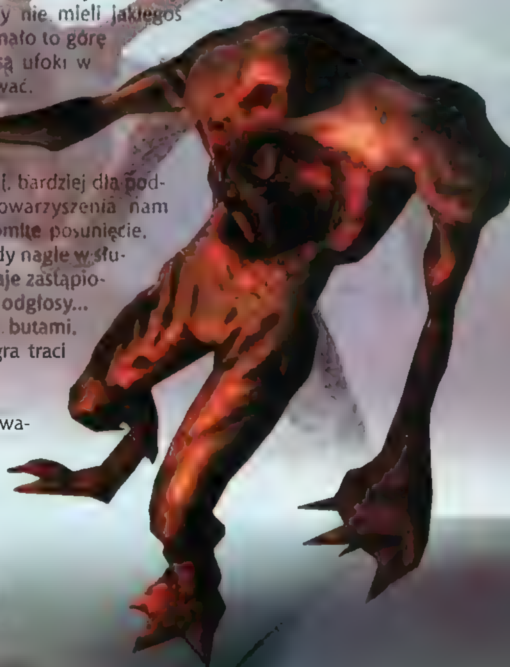
I w taki oto sposób dotarliśmy do sedna sprawy, mianowicie klimatu gry. Jak przystało na Survival Horror, ten jest zawiesisty i trzeba zaznaczyć, że w miarę dobrze oddaje grozę filmu. Tumany sypiącego śniegu wraz z zawodzącym wiatrem, skrzypiący pod butami śnieg czy deski w budynku, porozrzucane szczątki ludzkie, krew na ścianach i wreszcie krótkie filmiki, prezentujące na zbliżeniach zwłoki lub obserwującego cię zza pleców obcego. Nierzadko przyjdzie (z nerwów) pociągnąć za spust i strzelać na oślep. A propos sprzętu eksterminującego – ten jest dokładnie taki jak w filmie, czyli pistolet, pistolet maszynowy, miotacz ognia itd.

W grze nie brakuje również mnóstwa zagadek oraz łamigłówek. Niby bazy nie są duże ani też wielu zakamarków tam nie uraczy, a jednak nieraz przychodzi stanąć przed zamkniętymi drzwiami i tym samym zmierzyć się z dylematem, jak, do diabła, otworzyć te przeklęte drzwi? Albo jak wyłączyć dany system zabezpieczający? Co ciekawe, nie zawsze jest to jedyna droga – w niektórych przypadkach możemy postąpić na kilka sposobów i będzie to skuteczne. Jedyną negatywną rzeczą w rozgrywce jest to, że wersja beta ma mimo wszystko kilka mniejszych i większych bugów. Nasz bohater oraz podwładni przenikają przez elementy otoczenia, to znowu są problemy z podniesieniem np. gaśnicy itp.

Także po grafice widać, że nie jest to jeszcze tytuł ukończony, choć już teraz śmiało mogę powiedzieć, że nie będzie to gra wybitna pod względem graficznym. Ale też nie najgorsza, po prostu grafika jest niezłej jakości. Dobre wrażenie robią opuszczone i zdemolowane wnętrza baz lub hangarów. Na zewnątrz jest za to... bardzo



biało, a jedynym urozmaiceniem wśród morza bieli są spychacze lub rozbite śmigłowce. Łatwo się zresztą zgubić w śniegu, więc lepiej, byś się trzymał jakiś punktów orientacyjnych. Ułatwione zadanie mieli także graficy podczas tworzenia postaci. Wiadomo, koleś mieszkający na Antarktydzie nie musi ani dobrze wyglądać (wystarczy mu kożuch z jaka i bobrza czapa), ani też poruszać się z gracją. Zresztą sami spróbujcie biegać w rzeczach ważących kilkadziesiąt kilogramów. Mowy nie ma. Twarze na zbliżeniach wyglądają całkiem, całkiem, ale z mimiką gorzej. No cóż, czy nie mówiłem, że grafika nie jest najsilniejszą stroną The Thing? Równie łatwe zadanie mieli programiści, tworząc obcych. Kto pamięta film, ten zdaje sobie sprawę, że obcy nie mieli jakiegoś konkretnego wyglądu, raczej przypominało to górę mięcha z odnóżami. I takie właśnie są ufoki w grze, których wygląd trudno sprecyzować.



Nie byłoby złowieszczego klimatu, gdyby nie dźwięk. Muzyka pojawia się tylko chwilami, bardziej dla podkreślenia napięcia niż w celu towarzyszenia nam podczas rozgrywki. I jest to znakomite posunięcie, bo jak nie podskoczyć na krześle, gdy nagle w słuchawkach skrzypienie śniegu zostaje zastąpione mroczną, głośną muzyką. No i te odgłosy... szum wiatru, skrzypienie desek pod butami, gdzieś coś upada itd. Bez dźwięku gra traci dużo z klimatu.

Nie często się zdarza, by beta gry oferowała aż takie emocje. Przeważnie bety są nudnym prologiem do gier, bo jak z miłością patrzeć na coś, co się ciągle wiesza i sypie? Ale w The Thing gra się nad wyraz przyjemnie, zwłaszcza tuż po projekcji filmu w telewizorni. Czekam na pełną wersję, i to ze sporymi nadziejami.





Gamewalker

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie kto - tym razem jeszcze inna osoba niż poprzednio) i patrzy na nie tak subiektywnie, jak to tylko możliwe. Zatem niejednokrotnie opinie te i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Dzięki temu jednak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu, gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [... i przyjdź jutro z rodzicami! :)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą.
3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.
4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta.
5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można, gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
8 - bardzo dobra gra, dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
9 - doskonała gra, praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



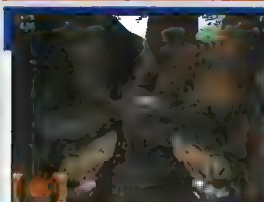
Airline Tycoon Evolution

- **Gatunek**: strategia/menedżer ■ **Ocena**: 5
- **Wymagania**: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP, karta dźwiękowa, 4xCD
- **Główna zaleta**: dodatkowe atrakcje
- **Największa wada**: deja vu u gracza



W skrócie:

Autorzy AT: Evolution chyba wzięli sobie do serc teorię Darwina, wg której trzy lata w życiu gatunku jest zupełnie niezauważalnym okresem. Reguła ta doskonale działa w naturze, ale na pewno nie w przypadku gier komputerowych, które nienawidzą zastojów. Tymczasem nowy Airline Tycoon różni się od tego sprzed trzech lat tylko tym, że dodano doń ubogi edytor samolotów i opcje sabotażowe. Grafiki, dźwięku i interfejsu w ogóle nie usprawniono. Jak dla mnie, inicjatywa wydania czegoś, co nie prawa do miana dodatku w zupełnie nowym pudełku zasługuje raczej na ocenę o trzy oczka niższą, niż przyznał jej recenzent...



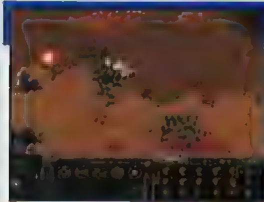
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

- **Gatunek**: FPP
- **Ocena**: 4
- **Wymagania**: 450 MHz, 128 MB RAM, karta 16 MB
- **Główna zaleta**: że jest?
- **Największa wada**: ale cienki...



W skrócie:

No cóż, jeżeli ktoś lubi się bawić w rzeźnika, a klimat oznacza dla niego pogodę za oknem, zaś Serious Sam jest kwintesencją gry FPP - będzie się tu czuł jak w raju. Jeśli natomiast cenisz sobie skradanie się ciemnym korytarzem, wsłuchany czy wpatrzony w czujnik wykrywający ruch, a za najlepszego Obcego uważasz część pierwszą i nie lubisz stad obcych, atakujących falami - wtedy nie polecam. A nawet odradzam. Twórcy dodatku postawili na akcję oraz ilość... i na tym ich inwencja właściwie się skończyła. Właściwie w dodatku tym nie ma nic, co zasługiwałoby na wzmiankę - a to jest BARDZO wymowna ocena całości, nieprawdaż? Tylko dla największych fanów tej serii gier. Dla mnie 3.



Atrox

- **Gatunek**: RTS
- **Ocena**: 2
- **Wymagania**: PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa
- **Główna zaleta**: w sumie da się pograć
- **Największa wada**: toż to plagiat!



W skrócie:

W zapowiedziach koreańscy autorzy chwalili się, że ta gra, choć wykorzystano doświadczenia Blizzarda, będzie twórcza. Tymczasem kiedy się na nią patrzy, odnosi się wrażenie deja vu - to już było! I to nie tylko w Starcrafcie, ale wszystkich innych RTS-ach, jakie pojawiły się w ostatnich latach. Z gry Blizzarda ściągnięto w dodatku wręcz - wg mnie - nieumiejętnie - nie wystarczy wprowadzić podobne rasy i skopiować założenia misji, by gra przyciągała do monitora tak jak pierwowzór. A już ostatnim gwoździem do trumny Atoksa jest jego oprawa. Co prawda, Starcraft działał w rozdzielczości 640 x 480 w 256 kolorach (co już w momencie wydania było anachronizmem - ale wcale nie było tego widać!), ale żeby w 2002 roku - i naśladować to...



Batman: Vengeance

- **Gatunek**: akcja
- **Ocena**: 7
- **Wymagania**: PII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
- **Główna zaleta**: porządna gra z Batmanem!
- **Największa wada**: sterowanie i kamera



W skrócie:

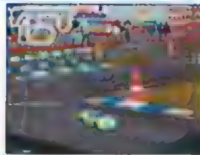
No... w końcu jakaś gra z Batmanem, w którą aż chce się grać. (Batman the Movie zostawił mnie jednak z uczuciem pewnego niedosytu, że to tak aluzyjnie ujmę.) Tym bardziej że tytuł ten to nie tylko mniej lub bardziej urozmaicone walenie wrogów po mordach czy używanie rozmaitych "nietoperkowych" gadżetów. Wprawdzie fani przygodówek śmiechem mnie zabiją, ale moim zdaniem - momentami gierka ociera się też o ten gatunek. A że nie zapomniano o tym, że gra akcji powinna być szybka oraz klimatyczna, aż chce się grać... a właściwie chciałoby się, ponieważ sterowanie postacią i praca kamer niekiedy doprowadzają typowego gracza do białej gorączki lub susów po ścianach a la Spider-Man. I przez to z oceny, dałbym co najmniej 8, odpadają (jak dla mnie) z dwa oczka. Ale i tak warto. Dla klimatu.





Big Scale Racing

- **Gatunek**: wyścigi
- **Ocena**: 8
- **Wymagania**: PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, Windows98 + /XP
- **Główna zaleta**: grywalność
- **Największa wada**: mało torów i samochodów



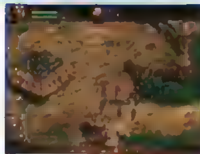
W skrócie:

Co byście powiedzieli o grze wyścigowej, w przypadku której fragment recenzji brzmi następująco - 'najsłabsze wozy wcale takie słabe nie są i trzydzieści na godzinę spokojnie pojadą'? Oczywiście nie mowa tu o milach, ale kilometrach na godzinę. Co? Że dziecięce rowerki szybciej jeżdżą? I mielibyście rację, co jednak w niczym nie umniejsza przyjemności, jaka płynie z ścigania się. Mówiąc wprost - choć na to nie wygląda, Big Scale Racing to symulator jazdy MODELAMI samochodów (zresztą niejednokrotnie droższych od prawdziwych aut!). Wszystko tu jest zatem mniejsze - pojazdy, trasy, ozdoby. I niestety liczba torów i modeli. Mimo to realizm (tak!) i grywalność są wielkie w małym ciele zdrowe cielę, jak to mówią



Celtic Kings - Rage Of War

- **Gatunek**: RPG/RTS
- **Ocena**: 8 +
- **Wymagania**: PII 400, 64 MB RAM, Win 95/98/XP, CDx4, akcelerator 4 MB
- **Główna zaleta**: różnorodność
- **Największa wada**: sporadycznie - chaos?



W skrócie:

"Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa. Cała Galia podbita przez Rzymian. Cała? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Galowie wciąż jeszcze stawiają opór najeźdźcy...". Kto nie zna tego cytatu, no kto? Co prawda, Celtic Kings do genialnych komiksów pary Gościnny/Uderzo nijak nie nawiązuje, jednak grafika i czasy w grze wydają się zbliżone. Stąd też nie mogę przejść obok tej gry obojętnie: Asteriksa uwielbiam na równi z Imperium Rzymskim - a że w grze kierujemy tak jednymi, jak drugimi... no i przede wszystkim to zróżnicowanie rozgrywki - Rage of War raz może być hack & slashem - kierujemy tu jedną postacią, ale może być i monumentalną strategią, w której dowodzimy dwutysięcznym wojskiem. Jak dla mnie, rewelacja!



Conflict: Desert Storm

- **Gatunek**: FPP
- **Ocena**: 8 +
- **Wymagania**: PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB
- **Główna zaleta**: filmowy klimat
- **Największa wada**: niewygodne sterowanie



W skrócie:

Aż dziw bierze, że słynna operacja "Pustynna Burza" do tej pory nie była zbyt eksploatowana wśród twórców gier. Gdy piszę te słowa, dzienniki podają informację, że kolejny atak na Irak wydaje się nieunikniony - tego autorzy nie przewidzieli, ale na pewno nie wpłynie to negatywnie na sprzedaż tytułu. Abstrahując od tematyki, jest to po prostu kawał dobrej roboty - może nieco "pachnie" od niego konsolą (gdzie mu tam do złożoności Rainbow Sixa czy Delta Force), ale zdaje się - skutecznie łączy taktykę z nieskrępowaną akcją.



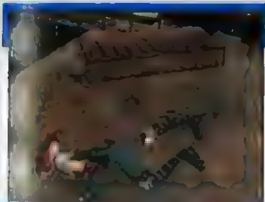
Cultures 2: Bramy Asgardu

- **Gatunek**: strategia - budowanie
- **Ocena**: 8 + (lokalizacja)
- **Wymagania**: P II 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D
- **Główna zaleta**: świetna gra za niewielkie pieniądze
- **Największa wada**: nie ma dodatku w postaci Cultures?



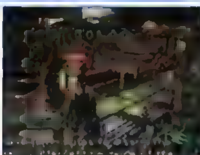
W skrócie:

CD-Projekt ponownie atakuje graczy dobrze zlokalizowaną grą po bardzo niskiej cenie. Ta nie jest oczywiście tłumaczona z rozmachem jak w przypadku największych pozycji, ale również nie ma takich ambicji jak WarCraft3 - jest po prostu solidną propozycją nie tylko dla fanów wikingów. Tłumaczenia nie można się specjalnie czepiać - głos lektora również, wg mnie, nie odbiega zbytnio od utartych w grach komputerowych wzorców. Słowem, dobra robota, w dodatku za niską cenę - jakieś 30 złotych.



Dino Crisis 2

- **Gatunek**: survival horror
- **Ocena**: 8+
- **Wymagania**: PII 600 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000, akcelerator 3D
- **Główna zaleta**: grywalność i klimat
- **Największa wada**: praca kamer



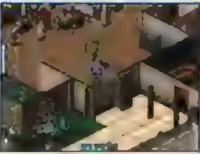
W skrócie:

Pamiętacie seksowną doktor Reginę, która kasowała dinozaury z wprawą żywej gilotyny? Na pewno tak. Powróciła (równie nadobna jak poprzednio) w grze, która PRAWIE wygląda tak jak powinna od razu. Tzn. jest tu dynamiczna akcja, ładna grafika (choć widać, że to konwersja) i nieudziwnione sterowanie oraz zarządzanie przedmiotami. Gdyby jeszcze dopracowano pracę kamer - ujęcia czasem mocno dezorientują - byłoby naprawdę nieźle. Co nie znaczy, że teraz jest źle - nie, gra się naprawdę dobrze i nieraz pikawka próbuje wyskoczyć gardłem (albo i nie gardłem). Tyle, że ja dałbym raczej 7 +. A czy to zła ocena?



Hero-X

- **Gatunek**: przygoda/akcja
- **Ocena**: 4
- **Wymagania**: PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB
- **Główna zaleta**: tematyka
- **Największa wada**: za późno o kilka lat



W skrócie:

Wydawać by się mogło, że Hero X to próba odcinania kuponów od sukcesu Spider-Mana. Tyle, że w wykonaniu innej firmy i w dodatku całkiem nieudolnie. Tytuł charakteryzuje marna fabuła, marna grafika i marny dźwięk. Zaś grywalność to już marność nad marnościami. Na uwagę zasługują jedynie zróżnicowane, choć niekoniecznie oryginalne moce, którymi posługuje się bohater. Zaślepionym wielbicielom komiksów może się spodoba, ja mimo to wolałbym pograć w stare i poczciwe Diablo.



Icewind Dale 2

- **Gatunek**: cRPG
- **Ocena**: 8
- **Wymagania**: P 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator min. 16 MB
- **Główna zaleta**: po prostu zarąbista gra
- **Największa wada**: nie ma, jest trochę drobnych



W skrócie:

I cóż - z "wielkiej trójcy" RPG-ów, która miały wstrząsnąć graczami, ID2 wypadł najsłabiej, bo dostał "zaledwie" 8. Przy czym nie znaczy to wcale, że jest tytułem niedopracowanym, przeciętnym czy nawet niefajnym. Nie - jest rasowym, bardzo dobrym RPG-iem - niestety konkurencja była zabójczo silna. Tym niemniej bogaty i żywy świat wykreowany w ID2 na długie lata pozostanie wzorem do naśladowania. A sama gra dla fanów RPG jest naturalnie jazdą obowiązkową. Nie może być inaczej



Le Mans 24 Hour

- **Gatunek**: wyścigi
- **Ocena**: 6
- **Wymagania**: P200, 32 MB RAM, karta grafiki 3D
- **Główna zaleta**: wymagania sprzętowe!
- **Największa wada**: sterowanie



W skrócie:

Wyścigi Le Mans nieczęsto przenoszone są na ekrany peceów - stąd też komputerowi rajdowcy czekali na ten tytuł z niecierpliwością. I niektórzy - jak McDrive - srodze się zawiedli, gdyż złapali się w sidła kampanii reklamowej, w ramach której zakwalifikowano Le Mans do kategorii "hardcore'owy symulator", gdy tymczasem jest to tylko ambitna zręcznościówka. Ja niczego więcej się nie spodziewałem, ba - nawet na tytuł ten nie czekałem i pewnie dlatego uważam, że zasłużył on co najmniej na siódemkę. Co prawda, obsługa kierownicy i dżojstika odbiega od normy, ale rekompensuje to piękna grafika. Właściwie to polecam go początkującym "mistrzom" rajdowym - jest bardzo łatwy No i najważniejsze - działa dobrze naprawdę już na słabym sprzęcie! Wieść gminna niesie, że komuś udało się uruchomić program na P133, z dwumegową kartą graficzną!



MegamanX 5

▶ **Gatunek**: arcade ■ **Ocena**: 5
■ **Wymagania**: Win 98/ME/2000, P II 300 MHz, 64MB RAM
■ **Główna zaleta**: dynamiczna akcja
■ **Największa wada**: dialogi, brak save'u w dowolnym momencie



W skrócie:

I znów japosko-mangowo-anime'owe klimaty - i to w 2D. Jak ktoś lubi i nie przeszkadza mu, ze gra posiada prawie wszystkie grzechy, jakie może mieć konwersja z konsoli na PC (a do tego nader irytujące przerwyniki w postaci niemożliwych do "skipowania" dialogów) - to proszę bardzo. Warto jednak uczciwie dodać, że mimo wszystkich swych wad, gierka ma w sobie to coś, co sprawia, że czas przy niej szybko plynie. Ale 5 to uczciwa ocena.



Medieval: Total War

▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 9
■ **Wymagania**: PII 300, 128 MB RAM, 8xCD, WIN 95/98/2000/XP, akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: gra jako całość
■ **Największa wada**: wpadki AI, wymagania sprzętowe (realne)



W skrócie:

Shogun: Total War - te słowa na pewno wywołują błogi uśmiech fanów rozbudowanych RTS-ów. A tu przecież mamy do czynienia z rozwinięciem Shoguna, którego przeniesiono jednak w bliższe graczom realia średniowiecznej Europy. I to z rewelacyjnym skutkiem. A uwzględniwszy, że w samej grze mozna sterować m.in. polskimi wojskami (Polska była wówczas mocarstwem... ech), a całości dopełniająa rewelacyjna muzyka i niewiele gorsza grafika... tak. Ale żeby nie było zbyt pięknie, komputer czasami jest jak rycerz - tzn. ma zakuty łeb. :) Na szczęście nie za często. A i do sterowania trzeba się przyzwyczaić. Lecz nic to - grywalność niweluje wszystkie wady.



Moto GP

▶ **Gatunek**: arcade/wyścigi ■ **Ocena**: 9+
■ **Wymagania**: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/Windows ME
■ **Główna zaleta**: dopracowano każdy element
■ **Największa wada**: trudna, nawet na najniższym poziomie



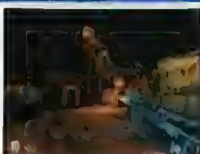
W skrócie:

Zwykle gdy ktoś ekscytuje się sportem, w którym jeden mały kamyczek na drodze może zakończyć karierę i życie uprawiającego daną dyscyplinę, kwituję to krótko - "to nie dla mnie". Jednak jeśli chodzi o grę komputerową, a zwłaszcza tak dopracowaną jak Moto GP, podejście zmienia się u mnie diametralnie. Tytuł z prawdziwą symulacją nie ma wiele wspólnego - niestraszne są wszelkie ostre zakręty, motor doskonale się trzyma drogi, zaś po opuszczeniu toru (i wyjechaniu na piasek) incydent nie kończy się spektakularną śmiercią rajdowca, a znacznym spadkiem prędkości. Ale jest właśnie dzięki temu niezwykle przyjemna - zawiera tyle bonusów i przeróżnych bajerków, że gracz nie może się nudzić. Dla tych, co lubią pojeździć - pozycja obowiązkowa.



NINA Kroniki Agenta: Tunele Afganistanu

▶ **Gatunek**: strzela-Nina FPP
■ **Ocena**: 2
■ **Wymagania**: P300 MHz, 32 MB RAM, Win'95, dopalacz, 128 MB HDD
■ **Główna zaleta**: szybko się kończy
■ **Największa wada**: wykonanie



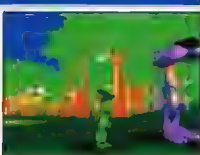
W skrócie:

Odcinanie kuponów od tragedii oraz ważnych wydarzeń na świecie przez marketingowców - to rzecz znana i popularna jak glob długi i szeroki. Zatem gdy w Ameryce szalał wąglik, polskie pisma dla pań radziły, jak się przed nim ustrzec. Kiedy Amerykanie wlecieli do Afganistanu w poszukiwaniu Osamy, twórcy gier odpowiedzieli niezmiernie szybko. Można się na to oburzać - że jeszcze nie czas, że rany wciąż świeże etc. To prawda. Jeśli mimo to wypuszcza się beznadziejnie słabą grę, której popularność chce się zbudować tylko na tym, że jej główna bohaterka nieco przypomina słynną Larę, zaś akcja rozgrywa się w Afganistanie, pozostaje wlepić czerwoną kartkę i biadać, że grę wypuścili spod strzech Polacy właśnie. Ale w końcu w świecie słyniemy z wyrobu kaszanki, zatem...



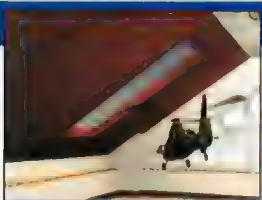
Pet Racer

▶ **Gatunek**: arcade ■ **Ocena**: 4
■ **Wymagania**: P200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator z 8 MB RAM, Windows 95/98/Me/2000/Xp, karta muzyczna
■ **Główna zaleta**: 30 torów
■ **Największa wada**: nudna, wtórna



W skrócie:

Właściwie należałby mówić o niespodziewanej obniżce formy Techlandu - gdyby nie to, że Pet Racer tak naprawdę jest tytułem wcześniejszym od Pet Soccera. Wskutek rozmaitych zawirowań czasoprzestrzeni trafił do redakcji później niż powinien. I chyba nawet wiem czemu. :) Obawiano się, że gra dostanie baty. I słusznie. Pet Racer wygląda tak, jakby graficy (i nie tylko) uczyli się rzemiosła. Tzn. może i nie najgorzej, ale to chyba wszystko, co mozna na temat powiedzieć dobrego. Najmniej pocieszające jest to, że granie w Pet Racera przypomina wpychanie słonia pod stromą górę. Zero radości, dużo wysiłku, a efekt niewielki. Jeśli jeszcze Pet Soccer ma jakąś lekkość, poprzednikowi zdecydowanie jej zabrakło. 4 to chyba i tak za duzo...



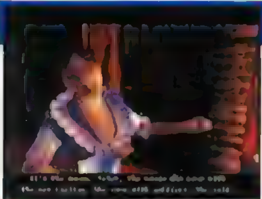
RC Helicopter

▶ **Gatunek**: zręcznościowy symulator
■ **Ocena**: 6+
■ **Wymagania**: P233, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
■ **Główna zaleta**: model lotu
■ **Największa wada**: nierealistyczne uszkodzenia



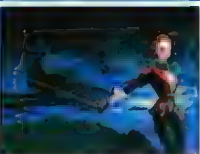
W skrócie:

Bezkrwawa, lekka i sympatyczna - chciałoby się powiedzieć, patrząc na obrazki. Pozory jednak mylą. Owszem, tytuł jest w pełni pacyfistyczny, ale na pewno nie można go określić prostym. RCH korzysta z patentu znanego już z Airfix Dogfightera - gracz buszuje po domu, tym razem modelem helikoptera. Tu się podobieństwa między tytułami się kończą, gdyż RC to wymagający symulator. Jak twierdzi autor recenzji, jedynie Flight Simulator Microsoftu mógł się poszczycić lepszym modelem lotu śmigłowca. Dlaczego zatem tak niska ocena? Po prostu gra jest konkurencją raczej dla Sapera, niż pełnoprawnym produktem. W sam raz, by pograć w biurze, gdy szef nie patrzy.



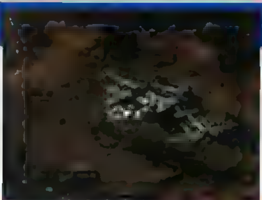
Shadow Of Zorro

▶ **Gatunek**: TPP/akcja
■ **Ocena**: 3
■ **Wymagania**: PII 400, 64 MB RAM, CD x8, WIN 95/98/2000/ME, akcelerator 16 MB
■ **Główna zaleta**: muzyka i Zorro jako temat gry
■ **Największa wada**: realizacja (sterowanie, kamery!)



W skrócie:

Zorro - to u tych nieco starszych redaktorów wywołuje nostalgię. Popytajcie rodziców - na pewno pamiętają sierżanta "Garsyję" :) czy don Diega z zabójczym wąsikiem i w czarnej masce. (Był taki wieloodcinkowy serial w TV, dawawno temu.) Sentyment zapewne pozostał też w sercach decydentów ś.p. Cryo (albo może to efekt filmu z Banderasem?) - stąd gra z naszym "lisem" (Zorro = lis (hiszp.)) w roli głównej. Niestety tytuł totalnie nieudany. Raz - że za ciemno tu, dwa - sterowanie tak koszmarne, iż jedyne, co może być od tego gorsze, to... praca kamer! Co gorsza, polscy dystrybutorzy jakby dostroili się do dołującego poziomu całości, tworząc instrukcję, która tak naprawdę (na 12 stronach) nic właściwie nie mówi - a to już sztuka. Efekt końcowy - kaszana. Nie kupować, nie pożyczać, nie podnosić z chodnika. Wielka szkoda...



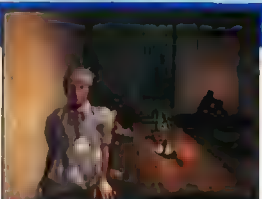
Sudden Strike 2

▶ **Gatunek**: RTS ■ **Ocena**: 8
■ **Wymagania**: PII 233, 64 MB RAM, Windows95/98/Me/NT/2000/XP
■ **Główna zaleta**: więcej i lepiej niż w poprzedniej części
■ **Największa wada**: poziom trudności, ograniczenia wynikające z grafiki 2D



W skrócie:

SS 2 to taka gra, która może zniechęcić zwolenników typowego RTS-a (zaaa truuudneee...), ale czy do końca zadowoli fana klasycznych strategii? Tego nie wiem. Wiem za to, że dla tych, którzy lubią myśleć i nie przepadają za grami z gatunku "lekka, prosta i przyjemna" - to niezły kąsek. A już szczególnie dla tych, którym sytuacja finansowa nie pozwala co rok zmieniać procka i kupować GeForce'a z wyższym numerem przy nazwie. Ten tytuł świetnie chodzi na sprzęcie z sprzed 3-4 lat - jest w 2D. Naturalnie ma to też złe strony, ale moim zdaniem - zalety grafy 2D wydają się w tej grze większe od wad. A poza tym - realia II wojny światowej, Japończycy, można też samodzielnie kontrolować samoloty oraz statki, 5 kampanii. Nic odkrywczego - solidna robota. Dla mnie: 7, 7+.



Versailles II: Testament of the King

▶ **Gatunek**: przygodówka/edukacja
■ **Ocena**: 6
■ **Wymagania**: II 350, 128 MB RAM, akcelerator
■ **Główna zaleta**: uchwycono klimat epoki
■ **Największa wada**: (za)trudne zagadki



W skrócie:

Tja, znów powiem to samo, co kiedyś w przypadku gry Jerusalem. (I przy okazji kopnę martwą już firmę Cryo...) Mianowicie - lubię przygodówki, ale nie cierpię, gdy na siłę doczepia się do nich jakieś wątki edukacyjne. A już szczególnie nie znoszę, kiedy te zaczynają dominować nad fabułą. Bez urazy - wiem, że Luwr jest piękny; i nie trzeba mnie do tego przekonywać, robiąc grę. Szczególnie taką, która działa wyłącznie w rozdzielczości 640 x 480. Dzięki, nie skorzystam. Zresztą nawet El General, który jest w stanie przeczytać od A do Z nawet książkę telefoniczną (o ile na okładce napiszesz "instrukcja do gry przygodowej"), z lekka (i dyskretnie) kręci nosem na tę produkcję. Ja tam subtelny nie jestem - i mówię wprost: nudne, ciężkostrawne i jeno dla maniaków.

GATUNEK: PLATFORMER 2D

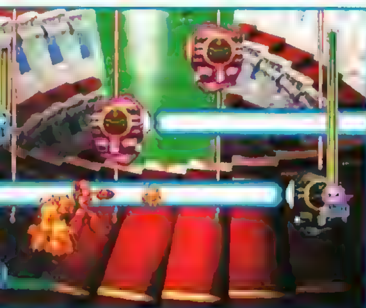


Megaman X5

Czarny Iwan

W Japonii seria Megaman jest jedną z bardziej popularnych i znanych gier zręcznościowych. Mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni grają już w szóstą część tytułu, natomiast na PC trafiła właśnie konwersja piątego odcinka przygód łowców Mavericks. W Japonii powstał również mangowy serial animowany, również namiętnie oglądany przez skośnookie dzieci. Scenariusze tych filmów przypominają trochę serial „Transformers", znany również w Polsce, jednak w przypadku Megamana bohaterowie mają bardziej ludzkie oblicze, bowiem „ci dobrzy" są ludźmi – nie robotami.

Mavericks to zmutowane istoty pozostające pod dowództwem niejakiego Sigmy. Ich cel to zdobycie Ziemi i zakażenie jej mieszkańców wirusem Sigmy. Mogą im w tym przeszkodzić jedynie łowcy Mavericks (Mavericks Hunter) oraz dwóch najlepszych agentów Megaman X i Zero. Ci dzielni osobnicy przypominają nieco niesamowite postacie z Freedom Force'a, mimo to ich wyjątkowe możliwości nie są wynikiem mutacji, ale zaawansowanej techniki.


Niespodziewany rentgen klatki piersiowej może się zakończyć tragicznie.


Fala ognia to jeden z najciekawszych efektów w grze.

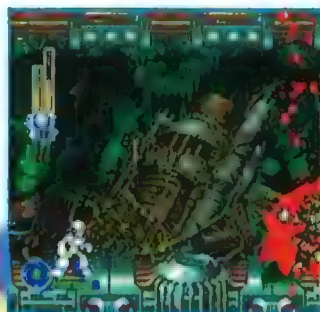
Nieco inaczej jest z przeciwnikami dzielnych obrońców Ziemi, którzy zostali poddani działaniu wirusa Sigmy. Te zmutowane istoty charakteryzują niesamowite możliwości, jakich nie powstydziłby się Superman, a Spider-Man na pewno by im zazdrościł. Wszystkich generałów Sigmy możecie zobaczyć w ramce, a jeśli zdecydujecie się na zakup gry, poznacie ich osobiście.

MegaMan X oraz Zero do dłuższego już czasu nie byli zmuszeni do walki z członkami Maverick, którzy nagle zaprzestali przestępczej działalności. Jak się okazało, była to tylko cisza przed burzą, zaś Sigma przygotował przerażający plan. Przywódca Mavericks zdobył i porwał kosmiczną kolonię Euroasie – i skierował stację w kierunku Ziemi. Ten diabelski pomysł polega na wywołaniu największej katastrofy w dziejach Ziemi. Za 16 godzin stacja kosmiczna uderzy w niebieską planetę, a w efekcie zderzenia rozprzestrzeniał się będzie wirus Sigmy, co doprowadzi do chaosu. X i Zero nie mogą do tego dopuścić! Muszą ratować Ziemię!

Co my tu mamy?

Tytuł jest klasyczną platformówką 2D, jakich już dawno nie gościliśmy na naszych łamach. Te typu gry jakoś nie cieszą się popularnością – tak jak niegdyś. Niestety „płaskie", dwuwymiarowe gry wymierają pod presją tytułów z dodatkowym, trzecim wymiarem – wspierają się jeszcze możliwościami, jakie dają dopalacze grafiki. Wygładzanie, odbicia, cienie, wafle i kafle – takie cuda na kiju znajdziemy w każdej grze z dumnym środowiskiem 3D. Trudno się temu dziwić, przecież nie po to za ciężki szmal kupujemy karty graficzne, by nie cieszyć się ich parametrami...

Z czym to się je?


Ktoś tej walki nie przeżyje...

Jeśli mimo wszystko nie przeraża was specyficzna grafika i płaskie obrazki w MegamanX5, przekonacie się, że gierka ma własny urok i całkiem niezłą grywalność. Zadania są jasne i proste – w platformówkach 2D innych nie ma. Trzeba po prostu załatwić generałów Sigmy i każdemu z wrogów [illegible] dany gadżet, co w sumie uniemożliwi spadnięcie stacji na głowy Ziemian. Gracz kieruje jednym z bohaterów, który niszczy wszystko to, co pojawia się na jego drodze. Specjaliści z Capcomu postarali się, by było co rozwalać tak, aby palec nawet na moment nie puszczał przycisku 'fire'.

Pukawki, armaty i działa

Megaman X dysponuje dwoma rodzajami broni, a po ukończeniu każdej z misji zyskuje kolejną armatę. Pukawki są zróżnicowane i maksymalnie fantastyczne, co osobiście bardzo przypadło mi do gustu. Jedno z dział tworzy przed bohaterem wielką nabijaną kolcami kulę, która z potworną siłą uderza w wroga. Inna generuje potrójną błyskawicę. Jest też armata, strzelająca gorącą lawą, oraz broń wybuchająca lodowymi pociskami. W każdej chwili możemy zmienić typ oręża, co często jest koniecznością, bowiem amunicja szybko się kończy. Na planszach ukryto pancerz, w który należy przyodziać bohatera – gra jest wówczas o wiele łatwiejsza, zatem warto się o to postarać.


Jedna z ciekawszych broni Megamana.

Bądź na poziomie

Poziomów nie jest za dużo, nie są też szczególnie długie ani rozległe. Postarano się natomiast, i maksymalnie upakowano, o różnego rodzaju przeciwnikami, pułapkami, przeszkodami; te skutecznie utrudniają rozgrywkę. I tak, znajdziemy się np. w podwodnym świecie, gdzie nie wiadomo kiedy można wpaść na minę lub zderzyć się z kuzynami delfina Uma.


W trakcie rozgrywki spotykamy również pomniejszych bossów.

5

INFO

Producent: Capcom ■ **Dystrybutor:** Capcom ■ **Internet:** www.capcom.com ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000

Plusy:
- spora grywalność
- dużo mięcha do rozwalania
- nie ma czasu, by się nudzić

Minusy:
- zły system zapisu gry
- męczące dialogi
- irytujące dźwięki podczas dialogów

Takie sobie...



Jest również misja, podczas której penetrujemy wąskie korytarze, gdzie – dosłownie – wszystko płonie. Swoją drogą, efekt jest naprawdę nieźle wykonany, a kiedy ogień zmiata z drogi każdą przeszkodę, niemal można poczuć falę gorąca na twarzy.

Podczas walk z przeciwnikami trafimy również do dżungli, będziemy musieli uciekać po pędzącym z zawrotną prędkością pociągu, pokierujemy również czymś w rodzaju motorówki. Plenery zmieniają się jak w kalejdoskopie – i całkiem dobrze to wygląda.

Sigma przygotował całą masę urządzeń, których jedyny cel to zabicie łowcy Maverick. Armaty na ścianach, miotacze ognia w podłodze, lasery lub wiertła na suficie i tony innych sprzętów – m...zecie je sami zobaczyć na obrazkach. Jest tego zresztą o wiele więcej, bowiem gościom z Capcomu fantazji na pewno nie brakuje, co ostatecznie udowodnili przy okazji tego tytułu.

I na dokładkę

Jakby było mało, każdy boss dysponuje również zat...zęsieniem mobilnych maszyn i urządzeń. Latające roboty, przypominające R2D2 i siejące wokół zniszczenie niebieskimi laserami – to jedno z pomniejszych utrudnień. Prawdziwe piekło czynią małe, wielkości myszy urządzenia, które wybuchają bohaterowi między nogami (oj, to musi boleć). :) Są też podobne to pojazdów opancerzonych wozy bojowe z wielką... piłą tarczową zainstalowaną na masce. Trzeba się nieźle nastrzelać, żeby maszyna nie zrobiła Megamanowi nowego przedziałka na głowie.

Zawsze jest jakieś „ale"

Długo i dużo by tu jeszcze pisać, ale czas znaleźć w garncu miodu łyżkę dziegdziu. W przerwach między misjami jesteśmy skazani na trawienie kolejnych wątków scenariusza. Historyjka to w sumie banalna. Nie miałbym raczej zastrzeżeń, gdyby nie to, że teksty bohaterów są wyświetlane w małych ramkach, a dialogi te trwają potwooornie długo. Nie dzieje się to jednak automatycznie – każdy zdanie musimy kliknąć spacją, by zobaczyć następne. Okraszono to również dźwiękiem, a ten brzmi jak połączenie wiertarki dentystycznej z syreną strażacką. Głowa od tego pęka i uszy zawijają się w trąbkę – zerwać się nie da, choć zniszczyć zęby od zgrzytania na pewno można.

Ostatnia rzecz to brak opcji zapisu stanu gry. Można tego dokonać jedynie po ukończeniu levelu. W grze tego typu to największe przestępstwo. Ile razy można przechodzić etap, na którym powinęła się nam noga. Po kilku próbach można mieć już dość, a tytuł ląduje na zakurzonej półce.

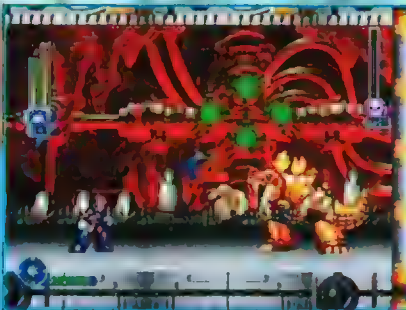
I to już koniec

MegamanX5 to tytuł, jaki nieco rozczarowuje. Grafikę ostatecznie można by uznać za „stylową", zaś samo giercowanie niesie ze sobą odpowiedni ładunek przyjemności i emocji. I gdyby nie pojawiły się opisane niedociągnięcia, mogłoby być całkiem dobrze. A tak...

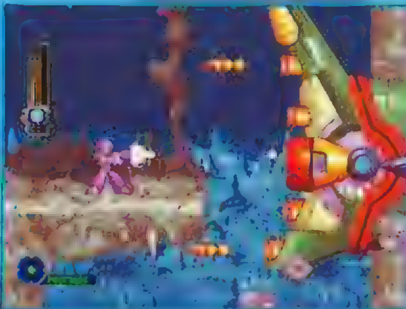
MegamanX5 to kolejny już tytuł z serii. Do ideału jednak jeszcze daleka droga.



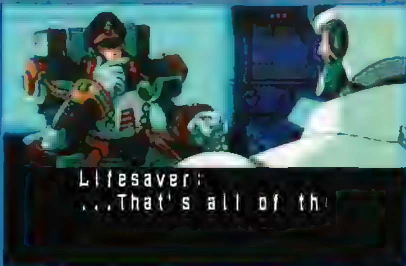
Romantyczny spacer w świetle księżyca.



Mattrex lubi efektowne wejścia.



Misja podwodna. Można zarobić tu rybą w twarz.



Tłem do dialogów między misjami są kadry z filmu animowanego.

Bossowie

Grizzly Slash
Grizzly ma rzeczywiście niedźwiedzie rozmiary i taką siłę. Jego broń to zainstalowane na łapie, olbrzymie ostrza. Uderzając z wielką siłą, Grizzly generuje falę w kształcie półksiężyca. Ma również potężny napęd – ten pozwala mu latać i atakować przeciwnika z góry. Poza tym potwora wyposażono w świder górniczy, za pomocą którego błyskawicznie „wgryza się" w ziemię i atakuje znienacka, wyskakując spod nóg wroga.

Squid Adler
Zmutowany Squid Adler to były Maverick Hunter. Na jego pancerzu umieszczono dwa potężne generatory energii, które rażą przeciwnika elektrycznym gromem. Masywne i zaopatrzone w ostre szpikulce widać na jego elastycznych, teleskopowych przewodach; pełnią również rolę maczugi.

Izzy Glow
Izzy wygląda jak przerośnięty Gucio, ale w rzeczywistości ma naukowy tytuł doktora inżyniera – i szybko udowadnia, że jest niezwykle niebezpieczny. Agresywny i groźny Izzy dysponuje silnym laserem, i smaży nim z odwłoka. Ponieważ jego broń ma spory zasięg, trudno go unieszkodliwić.

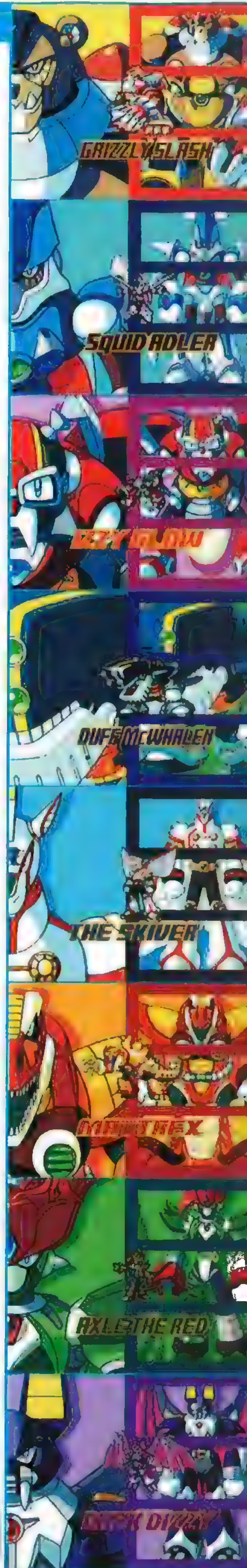
DuffMcWhalen
Duff żyje w morzu. Jest wolny i mało ruchliwy, ale wcale nie mniej niebezpieczny od innych członków, tworzy wielkie lodowe bryły, a te przesuwają się wzdłuż ekranu jak klocki w tetrisie. Kiedy trafią w Captaina X, zgniatają go. Poza tym Duff wysyła w kierunku wroga bomby.

The Skiver
Skiver należy do Repli-Air Force, w Japonii nazywany jest też Spiral Pegacion. Ekstremalnie szybki i zwrotny bywa szczególnie niebezpieczny, ponieważ atakuje również od dołu. Przy takiej szybkości uderza w przeciwnika z siłą pocisku i tylko własna masą powoduje poważne obrażenia wroga. Potrafi również stworzyć trąbę powietrzną, która oszałamia i osłabia przeciwnika.

Mattrex
Mattrex to olbrzymi jaszczur, posługujący się ogniem. Może przetoczyć się po Kapitanie X i usmażyć go ogniem, strzelającym Mattreksowi z dysz grzbietowych. Oczywiście potrafi również ziać ogniem z paszczy. Ogniste kule, jakie wyrzuca w kierunku przeciwnika, trafiają bezbłędnie, nawet gdy przeciwnik próbuje przed nimi umknąć. Jego kolejną bronią jest magma, która może przybrać wiele form i kształtów.

Axle The Red
Należy do Mavericks i mimo niepozornego wyglądu, może się okazać śmiertelnie groźny. Jego podstawowa broń to wijące się, kolczaste „pnącze". To pojawia się w miejscu jego dłoni. Axle może jej używać jak pejcza lub w celu unieruchomienia wroga. Jego imię wzięło się ponoć od Axle Rose'a z Guns'n'Roses (to taki żart gości z Capcomu).

Dark Dizzy
Dark Dizzy podczas walki zachowuje się jak nietoperz. Zawisa wysoko pod sufitem, gdzie trudno go dosięgnąć. Jednocześnie wyrzuca niewielkie biomechaniczne stwory, zaopatrzone w wielkie stalowe szczęki. Te latające biomechanizmy są w grupie dość niebezpieczne. Prawe oko Dizzy'ego to precyzyjny laser, który przecina najtwardszy pancerz. (Poza tym Dark Dizzy to aluzja to Dizzy'ego Reeda z Guns's'Roses.)



Takie sobie...

GATUNEK: RTS/RPG

Celtic Kings

Mr Tuli a.k.a. Eld

A to dopiero (miła) niespodzianka. Dwa lata po wydaniu Tzara panowie z bułgarskiego studia Haemimont Games wypuścili na rynek kolejną grę, którą śmiało można uznać za bardzo dobry produkt; jeśli nie nazwać go hitem. Czy to nie piękne, że są na świecie jeszcze ludzie, którzy zamiast przez rok czy dwa rozpowiadać, jak cudną grę stworzą, po prostu siadają i robią coś, w co gra się z olbrzymią przyjemnością?

Morda się cieszy, ale podstawy ku temu mam bardzo duże. Najważniejszą jest to, że Celtic Kings jest pierwszym tytułem, w którym w pełni udało się połączyć dwa gatunki, mianowicie erpegie z erteesem. Wiem, że prób takich - mniej lub bardziej udanych - było już dziesiątki, jak chociażby Kingdom Under Fire czy WarCraft 3, jednak były one nie w pełni udane. Z kolei Celtic Kings (chwilami) jest typowym hack-n-slashem, w chwilę później przemieniając się w rasowy ertees z rozbudowywaniem wioski i gromadzeniem surowców.



Pośrodku wioski rozgorzał zacięty bój o każdą chatkę.



Czy rzymskie ulice nie są piękne?



Mój oddział właśnie wpadł w zasadzkę!

Zaskakująco dobre połączenie erpegie z erteesem, którego grywalność przyćmiewa bardziej znane gry. Obowiązek dla tych, którzy wierzą, że można stworzyć tytuł emanujący grywalnością.

Jam ci jest Larax

Pierwszym trybem gry jest Adventure, który skupia się przede wszystkim na elementach erpegie. Nasz bohater stale zdobywa kolejne punkty doświadczenia i osiąga następne poziomy. Akcję gry umiejscowiono w Galii w czasach, gdy ziemie te najeżdżali Rzymianie (skąd ja to znam... czyżby z Asteriksa i Obeliksa?). Bohaterem jest jeden z galijskich wojowników, który poświęcił życie bogini wojny Kathobodua po tym, jak teutońscy najeźdźcy zrównali z ziemią jego wioskę, a żonę zabili. O tej chwili Larax (zauważyliście? Koleś ma imię kończące się na przesławne X - che, che) stawia sobie za cel wybicie do nogi wszystkich najeźdźców. Przyznaję, że fabuła jest koszmarnie naiwna, ale gra wynagradza to niedociągnięcie.

Czy to Diablo czy Age Of Empires?

Z początku tytuł bardzo przypomina Diablo. Rozpoczynamy grę w pojedynkę, Laraxem, a wokół aż roi się od wrogów. Jedynym wyjściem jest siekanie mieczem na prawo i lewo. A że kamera ukazuje wszystko w rzucie izometrycznym, skojarzenia nasuwają się same. Z biegiem czasu jednak do naszego samotnego mściciela dołączają inni doświadczeni wojownicy oraz żołnierze. Są to np. kawaleria, piechota z mieczami lub toporami i łucznicy. To taka mała armia pod dowództwem Laraxa. Wraz z gromadzeniem wojska gra niepostrzeżenie zamienia się w ertees. Raz bronimy wioski przed atakami hordy nieprzyjaciół, to znowu atakujemy ich siedzibę lub eskortujemy karawanę z żywnością. Raz są to potyczki, w których udział bierze kilku żołnierzy z każdej strony, kiedy indziej walka toczy się z udziałem kilkuset jednostek - i wygląda to dokładnie jak średniowieczna bitwa z chaosem w roli głównej. Nasze wojska możemy ustawiać w formacje bojowe lub je rozpraszać, budować katapulty - by rozwalić fortyfikację wroga etc. Trzeba jednak powiedzieć, że taktyka w grze nie jest elementem dominującym. Jest obecna, ale bardziej w formie "tylko to, co niezbędne". Dzięki temu oskrzydlamy wroga lub też skutecznie się bronimy. Przy okazji warto zaznaczyć, że niektóre jednostki wykazują specjalne umiejętności, ale w przeciwieństwie do innych erteesów nasi podwładni nie czekają na to, aż wydamy im rozkaz, lecz samodzielnie atakują, posługując się tymi umiejętnościami, szczególnie gdy wymaga tego chwila. Okazyjnie w niektórych misjach dołączą do ciebie inni bohaterowie, którzy służą umiejętnościami i doświadczeniem w wykonaniu powierzonych zadań.

Co dalej?

Sporą zaletą gry jest także różnorodność zadań, jakie czekają Laraksa. W jednej misji jest to seria zaciętych bitew, gdzie drogę powoli wyrąbuje się pośród hord Teutonów. W kolejnej, ponownie solowej misji musimy odnaleźć druida. W trzeciej z kolei przychodzi nam bronić osady przed atakiem itd. Na brak inwencji ze strony twórców na pewno nie będziemy narzekać, choć taki podział misji mieliśmy już w Kingdom Under Fire. Racja, z tą jednak różnicą, że w KUF całość średnio trzymała się kupy. Natomiast w Celtic Kings wszystko się nakłada

Rasy

Galowie [illegible]

Rzymianie [illegible]



Karawany ze złotem i żywnością są bardzo ważne.



Grę rozpoczynamy w pojedynkę.

i tak płynnie przechodzimy z trybu erpegie w ertees, że właściwie nie jest to odczuwalne. W rezultacie nie grozi nam znużenie jednym czy drugim typem gry.

Rządź i dziel

Zarządzanie surowcami na szczęście też nie jest zbyt skomplikowane. Wieśniacy zbierają plony, które następnie są wysyłane do fortów. Podobnie ma się sprawa ze złotem. Zbyteczna jest tu nawet uwaga, jak ważnym zadaniem jest ochrona transportów? Ten może się także odbywać, i to w szybszym tempie, drogą morską. Statkami transportujemy więcej i szybciej żywności czy złota. Natomiast okręty bojowe służą do transportu wojska oraz walki z okrętami wroga. Wracając na chwilę do żywności - warto zauważyć, że bez niej nasza armia zaczyna... wymierać! Pozbawieni żywności wojownicy powoli tracą zdrowie. Jeśli jedzenia jest pod dostatkiem, ich siły się regenerują.



Transport morski jest szybszy od lądowego.

Galowie i Rzymianie

Tym oto sposobem przeszliśmy do drugiej opcji gry, mianowicie Single Playera. Tu, gra się przeciw ośmiu wrogom, sterowanym przez komputer. Jest to w zasadzie tradycyjny ertees, polegający na rozbudowie grodu i stworzeniu armii, która zetrze w pył wszystkich nieprzyjaciół. Do wyboru walka po stronie Galów lub Rzymian w ktorymś z czterech typów gry - te polegają chociażby na wyeliminowaniu wrogów lub zdobyciu jak największej liczby punktów w określonym czasie. Pozytywne jest tu to, że wszystko możemy skonfigurować tak, by gra wyglądała dokładnie wedle naszych życzeń. W wyniku tego raz będziemy stroną atakującą, raz broniącą, a czasem walka zamieni się w wielki chaos. Tę część gry najłatwiej porównać do Kohana lub Heroes Of Might & Magic.

Wszystko odbywa się zgodnie z wypróbowanymi metodami. Tawerna służy do rekrutacji ludzi, których następnie ćwiczymy. W koszarach tworzymy sześć typów nowych jednostek, w kuźni modyfikujemy broń, w druidzkiej chacie lub świątyni (w przypadku Rzymian) produkujemy kapłanów, a ci leczą rannych i tak dalej, bez końca.

Rzeki, lasy i góry

Graficznie Celtic Kings prezentuje się całkiem ciekawie. Już menu główne zaskakuje, gdyż za każdym uruchomieniem wygląda inaczej. Ale nie to jest tu najważniejsze. Kryte strzechą budynki wyglądają dokładnie tak jak w komiksach o przygodach Asteriksa (znaczy się odpowiadają naszemu wyobrażeniu wczesnego średniowiecza). Popatrzcie tylko na te palisady czy zatknięte na



Katapulty raz, dwa poradzą sobie z murami tej fortecy.

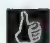


Trup ściele się gęsto.

8+

INFO

Producent: Strategy First **Dystrybutor:** Strategy First **Internet:** www.haemimont.com/celtickings **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, Win 95/98/XP, CDx4 **Akcelerator:** 4 MB



- bardzo dobre połączenie RTS z RPG
- ładna grafika
- duża grywalność



- niezbyt wyszukane dźwięki
- chwilami chaotyczna sieczka

Umiejętności specjalne

Attack Skill - jednostka zyskuje dodatkowe punkty skuteczności podczas ataku na tę samą jednostkę przeciwnika
Charge - atak ten powoduje, że sześć kolejnych ciosów, zadanych przez jednostkę, ma zwiększoną skuteczność; działa tylko przez określony czas i jeśli nie walczysz, przepada
Death Blow - dobijasz rannych wrogów jednym ciosem
Defense Skill - przy każdym ataku przeciwnicy otrzymują dodatkowe obrażenia
Defensive Stand - udaje ci się uniknąć, bez strat, ataku wszelkich jednostek
Freedom - jednostki nie zostają przypisane do bohaterów, tym samym mają większą swobodę ataku
Spike Armor - część uszkodzeń, jakie zadaje atakujący wróg, wraca do niego i powoduje u niego uszkodzenia

palach czaszki zwierząt, czyż nie jest to śliczne i czy zarazem nie świadczy o dbałości o najmniejsze detale? Nie można także nic zarzucić mapom. Na drzewach niemal policzymy igły, woda jest przezroczysta, a formacje pagórków czy skałek wzbudzają szacunek "skalowatością". Zresztą teren jest różnorodny - począwszy od wielkich połaci puszczy, przez którą należy się przebijać, a skończywszy na wielkich jeziorach czy rzekach, których nie sposób przebyć. Wojownicy i wieśniacy wyglądają naprawdę dobrze, postacie są szczegółowe, widać dokładnie, jaką broń noszą przy sobie. Animacje postaci też całkiem porządne, choć o rewelacji nie można tu mówić.

W sferze doznań dźwiękowych - przyznaję, że Celtic Kings niczym specjalnym się nie wyróżnia na tle innych erteesów. Ot, zwykle odgłosy stykających się w wirze walki mieczy, jęki konających i okrzyki potwierdzające otrzymane właśnie rozkazy. Lepiej jest z muzyką, choć nie zawsze. Czasami płyną z głośników (bardzo dobre) melodie, przywodzące na myśl folk, innym razem zaś muzyka jest chaotyczna. Na plus zapisuję bębenki w jednym z utworów - te kojarzą mi się z Armageddonem i kawałkiem "Galaxies Away" z cudownego albumu "Crossing The Rubicon".


Ten wąwóz ma sporą wartość ze strategicznego punktu widzenia.



Celtyccy królowie wygrywają

Mimo że Celtic Kings z pewnością wielkiej kariery nie zrobi, jednak zachęcam wszystkich, by zapoznali się z tytułem z prostego powodu: grywalność zaskoczy nawet największego malkontenta! Kilka rzeczy można z pewnością poprawić, ale jak na grę, która przybyła znikąd, jest rewelacyjnie!

NINA Kroniki Agenta: Tunele Afganistanu

Pepin Krootki

GATUNEK: STRZELA-NINA FPP

Gdyby złote maliny przyznawano także grom, niniejszy tytuł byłby nie tylko nominowany, lecz plasowałby się wśród faworytów. Szkoda, bo ten polski tytuł zapowiadał się naprawdę przyzwoicie. Tak to już zwykle bywa z zapowiedziami dla prasy, że z natury są entuzjastyczne i huraoptymistyczne, a potem... okazuje się, że zamiast TPP, mamy najzwyklejszą strzelaninę FPP, a gra to nic więcej jak suma niezrealizowanych pomysłów.

Przyzwyczailiśmy się już, że wszystkie towary, jakie tylko można sobie wyobrazić, reklamuje się za pomocą kobiecych krągłości. Sposób to stary jak świat, wypróbowany i skuteczny. Nie inaczej jest w przypadku Kronik Agenta. Widniejąca na okładce piękność wygląda niewątpliwie tak, jakby pracowała w agencji, tyle że niekoniecznie antyterrorystycznej... najwyraźniej spece z dowództwa doszli do konkluzji, że talibowi, który przez większość życia ogląda niewiasty w czarafach, na widok modelki w kabaretkach kałasz wyleci z łap.

Kim jest Nina?

W instrukcji wyczytałem, że Nina jest „śmiertelnie niebezpiecznym agentem", który pracuje w tajnej organizacji zajmującej się zwalczaniem terroryzmu. Moim zdaniem, to za mało powiedziane. Otóż, nasza bohaterka jest aż tak „śmiertelnie niebezpieczna", że trzeba ją - niczym naćpanych muchomorkami berserkerów, wypuszczać do boju z dala od własnych oddziałów. Na szczęście działając w pojedynkę, nadobna pani komandos może polegać nie tylko na zabranych z bazy giwerach. Atutem, zapewniającym jej przewagę nad wrogiem, są unikalne i tajemnicze zdolności paranormalne - te umożliwiają jej przeczesywanie umysłów ofiar w poszukiwaniu użytecznych informacji. Operacja ma tę dodatkową zaletę, iż jej podmiot nikomu już nic nie powie.

Dwa poziomy, dwie bronie, dwie godziny grania, ocena...

Dokąd zmierza?

Celem operacji jest zaszyta gdzieś w górach Afganistanu fabryka broni masowego rażenia. Tam, z dala od zgiełku zachodniej cywilizacji, naukowcy trudzą się nad wyhodowaniem żyjątek, którymi następnie ich brodaci koledzy chętnie tę właśnie cywilizację uszczęśliwią. Możemy jednak spać spokojnie - Nina jest na miejscu i nie wróci, dopóki ostatni terrorysta nie zazna towarzystwa kilkudziesięciu hurys o czarnych oczach i skórze tak delikatnej, że prześwitują przez nią kości. Całą fabułkę przedstawiają zrealizowane w komiksowym stylu przerywniki, które stanowią jedyny naprawdę porządnie wykonany element gry. Niestety jest ich tak mało, że nijak nie mogą podratować ogólnego wrażenia, a co za tym idzie - oceny gry.

Kto jej przeszkadza?

Na każdym kroku Nina napotyka wojowniczych fanów Osamy Ben Ladena, wrogów żyletek, stroniących też od gier hazardowych i napojów alkoholowych, czyli talibów. Ci mają typową dla tej długości geograficznej automatyczną broń palną, zwaną u nasz pieszczotliwie „kałaszkiem" i w miarę możności starają się jej używać. Urokliwa agentka nie pozostaje im dłużna, plując ołowiem z własnego skromniutkiego arsenału, który składa się z kopyta i pistoletu maszynowego MP5 w wersji z tłumikiem. W trakcie gry raz jeden przyjdzie nam postrzelać z czegoś innego, a mianowicie karabinu snajperskiego. Morze też wylatem, gdy wydało się, że nie można go ze sobą zabrać. Również zabici adwersarze nie pozostawiają po sobie żadnej amunicji (ani nic w ogóle - błyskawicznie rozkładają się i wsiąkają w grunt. Ach, ten parszywy klimat!) :), lecz najwyraźniej zdają sobie sprawę, że i tak nie pasowałaby do wyposażenia Niny. Dlatego też usłużnie położyli - tu i ówdzie - w widocznym miejscu magazynki do MP5.

I jakich niecnych sztuczek używa?

Najbardziej frapujący są nowi strażnicy - ci wyrastają jak z pod ziemi w miejscach, które już raz odwiedziliśmy. Wyjątkowo nie cierpię takiego rozwiązania, ale cóż począć - przecież pierwszy poziom jest tak niewielki, że właściwie przez cały czas przemierzamy go tam i z powrotem. Gdybyśmy na początku wyrżnęli wszystkich w pień, rozgrywka ograniczyłaby się do czczej bieganiny. Drugi level jest niewiele większy (jeśli w ogóle), a po nim gra nagle kończy się... Nina odlatuje śmigłowcem w siną dal, zostawiając zaskoczonego gracza sam na sam z pytaniem: czy to już koniec? Odpowiedź brzmi: na razie tak, albowiem - jak za-

2

INFO

Producent: Detalion **Dystrybutor:** Lemon Interactive **Internet:** www.lemon-interactive.pl **Wymagania:** Win'95, Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, SVGA, 128 MB wolnego miejsca na dysku **Akcelerator:** radziłbym mieć...



- szybko się kończy...
- niesformatowała twardziela przy de nstalacji!
- w opakowaniu nie ukrywa się Osama Ben Laden



- żenująca grafika, do tego „skacze"
- tylko dwa poziomy i dwie pukawki
- wyrastający spod ziemi przeciwnicy
- nuuuda...
- jedna, góra dwie godziny wyjątkowo kiepskiej zabawy

Strzela Nina do talibów...



I to ma być na engine LithTech?!

Teren gry jest bardzo mało różnorodny

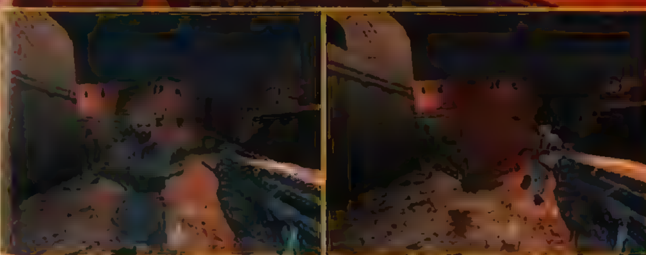
pewnia producent – „Na rynku polskim projekt zostanie wydany w odcinkach, a każdy z nich zapewni kilkugodzinną rozgrywkę". Prawda jest natomiast taka, że ukończenie Tuneli Afganistanu zajmie przeciętnemu graczowi najwyżej dwie godziny. Poza tym na opakowaniu wyraźnie napisano „Pełna wersja gry na CD". Czy aby ktoś tu nie robi mnie w konia? Dwie pukawki, dwa levele i dwie godziny grania to chyba za mało jak na pełną wersję? Wszak niejedno demko zapewnia więcej wrażeń (pomijając fakt, że jest darmowe)!

Jak wygląda świat oczyma Niny

Otoczenie wykreowano za pomocą pochodzącego z drugiej części Aliens vs. Predator engine'u LithTech. Przechwałki autorów o jego rzekomym udoskonaleniu radzę potraktować równie serio, co coroczne zapewnienia drogowców o ich gotowości na nadejście zimy. Szata graficzna przedstawia się mniej więcej jak ta z drugiej części Tomb Raidera. Z takim wyglądem wymagania sprzętowe są – aby odpowiednie dać rzeczy słowo – skandaliczne. Procesor 1,3 gigaherca, wspomagany przez 128 MB RAM i kartę graficzną TNT2, nie jest w stanie zapewnić płynności nawet przy rozdzielczości 640 x 480 (i to wcale nie przy maksymalnym poziomie detali). Jakby tego było mało, program jest dość niestabilny. Zmiana rozdzielczości i poziomu detali podczas gry nieraz kończyła się resetowaniem komputera. W oczy kłuje także zupełny brak schodów, przez co sceneria sprawia wrażenie sztucznej. Czyżby engine (a może to programiści) miał z nimi problemy??? Myślę, że do wpadek powinniśmy też zaliczyć brak możliwości zapisania w dowolnym momencie stanu gry. Automatyczny system kuleje, toteż bez uporczywego nadkładania drogi się nie obejdzie.

Czy jej się uda?

Na to pytanie odpowiedzą już gracze, podejmując (lub nie) decyzję o zakupie gry. Obawiam się, że po zapoznaniu się z pierwszym odcinkiem, na dobre przejdzie im chętka na kolejne. Podsumujmy: dwa poziomy, dwie bronie, dwie godziny grania, ocena...



Wdzięki Niny coś słabo działają na talibów...

Strzela Nina do talibów...

Pastor Wielebny

GATUNEK: SHOOTER

DESERT STORM™





Głęboka noc. Dwóch żołnierzy na moście tuż przy irakijskiej granicy. Rutynowy patrol. Jeden z nich schyla się na chwilę, by zawiązać but. Drugi ponagla go - wie, że nie są tu bezpieczni. Chwila przedłuża się. Nagle padają strzały. Na most wbiegają żołnierze sił zbrojnych Iraku. Jeden z nich pada martwy, drugi zostaje raniony... kopniak wymierzony w twarz pozbawia go przytomności. Zapada w czarną pustkę...

Tak zaczyna się gra Conflict: Desert Storm, taktyczny shooter wyprodukowany przez firmę Pivotal Games, a dystrybuowany w Polsce przez firmę LEM. Mocny początek, opisany na wstępie, zwiastuje temat, jakim zajęły się osoby z Pivotal Ltd. Akcja Conflict: Desert Storm rozgrywa się bowiem na krótko przed i w trakcie Operacji Pustynna Burza, w ramach której amerykańskie siły zbrojne, przy pomocy sprzymierzeńców z NATO, stanęły w obronie Kuwejtu. Ten stał się ofiarą napaści wojsk Iraku dowodzonych przez Saddama Hussejna (więcej w ramce Pustynna Burza).

Zręcznościowa taktyka

Conflict: Desert Storm to pierwsza gra, która tak dokładnie zajmuje się tym epizodem współczesnej historii. Kiedy przeczytałem tę informację w materiałach prasowych, było to dla mnie sporym zaskoczeniem, rzeczywiście jednak nie mogłem sobie przypomnieć żadnego innego tytułu, który w całości opowiadałaby o zmaganiach wojsk NATO z oddziałami szalonego Saddama. Dlaczego nikt wcześniej nie poruszył tego tematu, jeśli wszystkie inne konflikty zbrojne (nawet tak niewielkie jak spór terytorialny między Erytreą a Etiopią w Ghost Recon: Desert Siege) twórcy gier przetrzepali na wszystkie możliwe sposoby? Trudno powiedzieć, fakt jednak pozostaje faktem, że dzięki temu Conflict: Desert Storm nie poddany będzie walce z konkurencją - jest przecież PIERWSZĄ grą, jaką osadzono w realiach Pustynnej Burzy. Mimo to myślę, że gdyby nawet podobnych tematycznie gier było dużo więcej, dzieło pro-

Myślę, że PC-towi gracze potrzebują teraz tytułu takiego jak Conflict: Desert Storm - szybkiego, wciągającego, emocjonującego, a jednocześnie niewymagającego przeczytania grubej instrukcji i trzech godzin przeznaczonych na przygotowania przed misją.



Grę rozpoczyna rozbudowany tryb treningu, który bawi i uczy jednocześnie - kiedy posłuchacie "nawijek" sierżanta, będziecie wiedzieli, o co chodzi.

Jack, wstawaj!!! Chłopaki, on chyba nie żyje...

amistów z Pivotal Games mogłoby z nimi śmiało konkurować. To najzwyczajniej bardzo dobra gra, choć jak na platformę PC - dość nietypowa.

żeli poprzednie zdanie nieco was zadziwiło - bo tak jak i ja znacie kie taktyczne, realistyczne FPP-ki w rodzaju Operation: Flashpoint czy Ghost Recon, zatem co w tym nietypowego - już wyjaśniam, o co chodzi. Otóż, te gry, które wymieniłem przed chwilą i kilkanaście innych należących do gatunku, były od podstaw projektowane z myślą o PC-tach i PC-towych graczach. A gracze owi mają inne oczekiwania od tych konsolowych - od tych typków, którzy marnują czas przed PS2, Xboksem czy GameCube'em - oczekują bowiem więcej planowania, więcej strategicznych knowań, bardziej realistycznej symulacji, niekiedy kosztem grywalności. Conflict: Desert Storm jest natomiast grą konsolową, jaką w trakcie prac zdecydowano się wydać także na PC. I jest to naprawdę mocno wyczuwalne - właściwie już od samego początku, od chwili, w której po raz pierwszy stajesz oko w oko z menu głównym.

Konsolowa klawiatura

Na czym polegają podstawowe różnice między Conflict: Desert Storm a typowymi taktycznymi shooterami? Już tłumaczę. Każdą misję poprzedza krociutki, wykorzystujący engine gry filmik oraz sprowadzona do minimum odprawa, w trakcie której poznajesz cele misji. Dwa kliknięcia myszką i już jesteś na irakijskiej pustyni, z karabinem w ręce i z trzema innymi żołnierzami czekającymi na twoje rozkazy. Nie ma tu zatem planowania, jak też wielu ekranów z celami misji, zdjęciami obiektów czy rysem historycznym. Kolejna różnica to charakter gry - ta jest łatwiejsza niż np. Ghost Recon, jednocześnie pozwala na dużo większą brawurę i fantazję rewolwerowca. Mówiąc krótko - jest bardziej zręcznościowa, niektóre fragmenty misji możesz przejść, po prostu wpadając z karabinem między wrogów, a jeśli będziesz miał szczęście i celne oko, jest szansa, że przeżyjesz (podczas gdy np. w Operation: Flashpoint skończyłoby się w 100% śmiercią żołnierza i niepowodzeniem misji). Na szczęście twórcy gry nie przegięli w drugą stronę i rozgrywka wcale nie jest łatwa - nie traci też znacząco na realizmie (przynajmniej nie bardziej niż inne konkurencyjne tytuły w przypadku "magicznych" apteczek). Ocena bardziej zręcznościowego charakteru tytułu jest bez wątpienia kwestią osobistych preferencji i zależy od tego, czy lubisz coś takiego, czy nie. Dla mnie jest to atut Desert Storm: dzięki niemu zaś gra jest bardziej dynamiczna niż ma to miejsce w przypadku konkurencji. Poza tym pobudza organizm do produkowania większych ilości adrenaliny, dzięki temu zaś odróżnia się od innych tytułów gatunku, a to prawdziwe błogosławieństwo w dzisiejszym rynkowym zalewie wszelkich pozycji.

Taki "opuszczony" kaem możesz wykorzystać przeciwko Irakijczykom.

Conflict: Desert Storm przenosi z konsolowego giercowania również kilka innych elementów - a te mogą budzić być może nawet większe kontrowersje. Pierwszym z nich jest sposób kierowania żołnierzami. Podczas gry wykorzystujemy, oczywiście myszkę i klawiaturę (to przecież PC) - tyle tylko, że obłożenie tej drugiej jest dość niefortunne. Dostęp do

Daj koledze apteczkę, nie bądź sknera.

Czołg wysadziłem, a piechotę koszę - jestem naprawdę niezły...



zadania. Mimo to na każdą misję przypadają jedynie dwa sejwy, zatem to ty decydujesz, kiedy i gdzie utrwalisz stan gry; ty również decydujesz, gdzie takie ryzyko opłaca się ponieść. Jak sądzę, wśród graczy będzie to rozwiązanie mało popularne, ale osobiście spodobało mi się, bo z drugiej strony - buduje jeszcze bardziej klimat prawdziwego konfliktu (gdzie przecież w ogóle nie można zgrać gry; choć pewnie wojska NATO dałyby wiele za taką możliwość). :-)

Wysadź to jeszcze raz, Sam

Jak to wszystko wygląda w akcji? Misję zazwyczaj zaczynasz w jakiejś ustronnej, górskiej dolince lub bocznej uliczce miasta (stosunek liczby misji miejskich do tych rozgrywanych w terenie ma się mniej więcej jak 1 do 2). Jeśli pamiętasz zadania, ruszasz przed siebie; jeżeli potrzebujesz przypomnienia, wciskasz [F1], by zobaczyć poglądową mapkę i skrótowy opis zadań, jakie przed tobą stoją. Jednocześnie wydajesz rozkazy podkomendnym - mogą za tobą podążać, decydujesz też, czy strzelają bez pozwolenia, czy też czekają na znak, możesz też wysłać ich do przodu, by dokonali rekonesansu. W przypadku gdy nie dowierzasz sztucznej inteligencji kierowanych przez komputer towarzyszy broni, każdym z nich ruszasz samodzielnie, przełączając się między nimi jednym wciśnięciem klawisza. Mapy, które określają teren, gdzie toczą się misje, są stosunkowo niewielkie, ponadto skonstruowano je tak, że przez większość prowadzi jedna prosta droga, zatem szybko zorientujesz się, gdzie znajdują się cele (najczęściej pojazdy zmechanizowane, zwykle wyrzutnie rakiet typu SCUD) i jak liczna jest ich obrona. Systematycznie i zważając na amunicję (w późniejszych misjach bywa z nią krucho) wykonujesz kolejne zadania, co przerywają niekiedy filmiki, w których obserwujesz efekty własnych działań lub czy nie dzieje się coś, co zmienia układ sił. Kiedy wszystko, co miało być zniszczone, już będzie zniszczone, chyłkiem czmychasz na miejsce lądowania helikoptera ratunkowego. Po zakończeniu misji twoi żołnierze otrzymują medale i promocje, jak również - w zależności od działań, jakie wykonywali w trakcie misji - zwiększają się ich umiejętności, np. w posługiwaniu się bronią palną czy ładunkami wybuchowymi.



Misje w mieście są jak scenariusz do dobrego wojennego filmu.

kilku poleceń uzyskujemy po naciśnięciu jednego tylko klawisza (jak w większości taktycznych FPP-ków na PieCu) - jest to na przykład przełączanie się między żołnierzami (klawisze od [1] do [4]). Inne jednak wymagają nie tylko wciśnięcia dwóch klawiszy, co jeszcze byłoby do zaakceptowania (czyli np. [Alt]+[D], by wszyscy podkomendni podążali za aktywnym żołnierzem), ale też wykonania dodatkowych kombinacji z nimi (np. klawisz [Ctrl] ukazuje menu broni, klawiszem [W] - tym samym, który normalnie odpowiada za chodzenie - zmieniasz aktywną broń). Pomijając niewygodę takiego rozwiązania, dodać należy, że zdarzają się sytuacje, w których taki właśnie interfejs właściwie uniemożliwia szybkie wydanie polecenia - np. zmiana broni w "gorącej" sytuacji, kiedy zewsząd nadbiega kilkunastu przeciwników, amunicja w karabinie kończy się, a ty chcesz uciec z tego "kotła". Inny element gry, jaki przeniesiono z konsol, to ograniczenie ilości sejwów, które możesz wykonać w trakcie misji. Na szczęście nie jest tak, że musisz znaleźć radiostację lub namiot, by dopiero tam zasejwować grę, możesz to zrobić w dowolnym momencie podczas wykonywania

Schemat prosty i w niczym nie odbiega od standardów, jednak dzięki kilku pomysłom programistów wzbogacony. Po pierwsze, żołnierze korzystają z sprzętów bojowych, które znajdą na polu walki. Są to przede wszystkim ciężkie karabiny maszynowe, zainstalowane w bunkrach i innych umocnieniach, zaś w późniejszych misjach zdarzają się pojazdy zmechanizowane (dżipy, transportery, ciężarówki, także czołgi). Niestety tutaj programiści ograniczyli swobodę graczy i tylko z części sprzętu korzystasz - nie ma np. możliwości, by przejąć dowolny wrogi czołg. Inny pomysł, jaki bardzo mi się spodobał, to pojawienie się apteczek, którymi leczysz nie tylko żołnierza trzymającego taką w plecaku, ale wszystkich potrzebujących. Często, kiedy nie

Operacja Pustynna Burza

Wojna o Kuwejt rozpoczęła się 2 sierpnia 1990 roku, kiedy to Irak - po uprzednim zgromadzeniu sił zbrojnych przy granicy z Kuwejtem - rozpoczął szturm na Kuwejt City, zajął najważniejsze budynki urzędowe, następnie ogłosił aneksję państwa. Emir i rząd Kuwejtu uciekli do Arabii Saudyjskiej, tam również miała się dostać kuwejcka armia. W czasie inwazji zniszczono całą marynarkę wojenną Kuwejtu oraz kilkanaście wyrzutni rakietowych. 8 sierpnia parlament iracki ogłosił Kuwejt własną dziewiętnastą prowincją.

Agresja była uzasadniana przez Irak tym, że Kuwejt przekraczał limit wydobycia ropy, wyznaczony przez OPEC, oraz bezprawnie korzystał z przygranicznego pola naftowego. Spotkało się to niemal z jednoznacznym potępieniem ze strony społeczności międzynarodowej (poparcia udzieliły Irakowi tylko Jordania, Jemen i OWP), czego wyrazem były rezolucje Rady Bezpieczeństwa, nakładające embargo na handel z Irakiem i wprowadzające zakaz importu irackiej ropy.

Powstała również koalicja 28 państw (w tym ZSRR) pod przewodnictwem USA, która z upoważnienia Rady Bezpieczeństwa podjęła się realizacji operacji wojskowej Pustynna Burza, gdy Irak nie wycofał się z Kuwejtu w wyznaczonym terminie - 15 I 1991. Działania zbrojne trwały od 17 I do 28 II i polegały na bombardowaniach Iraku oraz w ostatniej fazie - ataku lądowym, powstrzymanym w wyniku akceptacji przez Irak rezolucji ONZ. Koalicja antyiracka zastosowała w walce najnowocześniejsze rodzaje broni "inteligentnej". Irak próbował wywołać konflikt o większym zasięgu, atakując rakietami terytorium Izraela, użył także broni ekologicznej, zapalając kilkaset szybów naftowych.

Irak spotkały dotkliwe sankcje ONZ - wypłacenie reparacji wojennych, ograniczenie wydobycia ropy, poddanie się ścisłej kontroli w zakresie produkcji i posiadania broni masowego rażenia. Wszystkie te elementy, wraz z wciąż nierozwiązanym kurdyjskim problemem oraz agresywną polityką Saddama Husajna, ważą na utrzymywaniu się napięcia w Zatoce Perskiej.

W chwili gdy oddajemy magazyn do druku, siły zbrojne USA szykują się do kolejnej inwazji na Irak, chcąc powstrzymać ten kraj przed zdobyciem broni jądrowej. Czy czeka nas kolejna Operacja Pustynna Burza?

Na podst. wiem.onet.pl

Nie ma, nie ma wody na pustyni!



...owiedzie się solowy wypad sapera czy snajpera, inny żołnierz - pod ostrzałem - musi podbiec do rannego, by postawić go na nogi. Magiczne działanie apteczek: dzięki nim do startowego poziomu maksimum energii doprowadzisz nawet tego żołnierza, którego już tylko sekundy dzielą od śmierci - to chyba największe w grze odstępstwo od realizmu. Jest to mimo to zgodne z charakterem rozgrywki, a w sytuacjach, takich jak opisana powyżej, budzi wiele emocji. W plecakach twoich żołnierzy mieści się również sporo najróżniejszego sprzętu wojskowego - od karabinów (w grze występuje kilkanaście ich rodzajów), przez ładunki wybuchowe i wyrzutnie rakiet aż po granaty dymne i noktowizory. Ciekawym uzupełnieniem arsenału twoich sił są także urządzenia, które umożliwiają wezwanie wsparcia artyleryjskiego lub lotnictwa, te jednak - z oczywistych względów - pojawiają się tylko w kilku misjach, i to w ściśle ograniczonej ilości.

Piasek pustyni

Oprawa graficzna Conflict: Desert Storm stoi na solidnym poziomie, ale niczym specjalnym nie zachwyca. Widać, że to grafika projektowana tak, by bez kłopotu wyświetlała ją konsola PlayStation 2, mimo wszystko pozbawiona przecież mocy obliczeniowej najnowszych Pentiumów i sprzętowych możliwości graficznych GeForce'ów. Szczególnie widać to w modelach pojazdów zmechanizowanych, tych dość prostych i składających się z mniejszej liczby poligonów, niż jesteśmy do tego przyzwyczajeni na PC. Dzięki temu jednak gra chodzi szybko nawet na słabszych komputerach, a braki grafiki pod względem technologicznym twórcy nadrobili ogólną efektownością, np. smugami pozostawianymi przez kule, doskonałym efektem piaskowej zamieci czy bullet time'owymi zwolnieniami akcji. Postarano się też o odpowiednią animację postaci żołnierzy - bardzo realistycznie wygląda np. moment trafienia ze snajperki dowódcy czołgu: siła uderzenia pocisku odrzuca go do tyłu, potem ten opada bezwładnie na pancerz wieżyczki. Podkreślę jeszcze raz - grafika jest ładna, estetyczna, funkcjonalna i miła oku, mimo to pozbawiono ją najnowszych fajerwerków, które i tak mało kto by pewnie zauważył, biorąc pod uwagę średnią konfigurację komputera w naszym, jeszcze nienależącym do Unii Europejskiej kraju.



Helikopter to twój największy wróg, tym bardziej że rakiety przeciwlotnicze znajdujesz tu rzadko.

Duże brawa należą się natomiast twórcom Conflict: Desert Storm za udźwiękowienie. W grze możesz przejąć kontrolę nad żołnierzami amerykańskich lub angielskich sił zbrojnych, a w oryginalnej wersji - w zależności od dokonanego wyboru - mówią oni albo z jankeskim, albo z wyspiarskim akcentem. Ponieważ grę lokalizowano w naszym języku, pojawił się problem - czy i jak podkreślić te różnice w polskiej wersji. Postanowiono ostatecznie, że żołnierze będą mówili po polsku, ale również z akcentem, który kojarzy się albo z dźwięcznością amerykańskiego angielskiego, albo z charakterystycznym brzmieniem "angielskiego" angielskiego. Niestety kiedy oddawaliśmy magazyn do druku, zlokalizowana wersja językowa nie była jeszcze ostatecznie zamknięta, w związku z czym tradycyjnie już ocenę wersji zlokalizowanej znajdziecie w przyszłym numerze. Dla niecierpliwych zaś przygotowaliśmy niespodziankę - udało się nam "wykraść" kilka wave'ów z polskiej wersji Conflict: Desert Storm - te znajdziecie na 3 płycie, dołączanej do CD-Actiona, w katalogu Bonus/Conflict_Pustynna.



W obozowiskach wroga znajdziesz zazwyczaj broń oraz amunicję.

Saddam przeciw wszystkim

Conflict: Desert Storm, poza kampanią dla jednego gracza (wraz z treningiem, w którym sierżant pomiata tobą bez litości), oferuje także zabawę w trybie multiplayer. Zdziwiło mnie, że w multi można grać tylko na sześciu, przygotowanych specjalnie z myślą o tym, mapach - dużo ciekawsza byłaby możliwość przejścia całej kampanii dla jednego gracza w trybie cooperative. Ogólnie rzecz biorąc, multiplayer jest w Conflict: Desert Storm jedynie dodatkiem do trybu single - i z wielu powodów (m.in. sterowanie) nie sądzę, by tytuł ten stał się popularny wśród fanów multiplayerowych rozgrywek - pod tym względem bowiem znacznie ustępuje wielu innym i dużo lepszym tytułom.

Mimo kilku niedociągnięć - multiplayera, zbyt małego zróżnicowania misji (to głównie wysadzanie struktur i wehikułów przeciwnika), niewygodnego sterowania - Conflict: Desert Storm naprawdę przypadł mi do gustu. Z przyjemnością odpocząłem przy grze od dodatków do Ghost Recona i Operation Flashpoint, przesadnie trudnych i skomplikowanych, ponadto mało grywalnych czy dynamicznych. Myślę, że PC-towi gracze potrzebują teraz tytułu takiego jak Conflict: Desert Storm - szybkiego, wciągającego, emocjonującego, a jednocześnie niewymagającego przeczytania grubej instrukcji i trzech godzin przeznaczonych na przygotowania przed misją. A jeśli uważasz, że w projektowaniu gier nie tędy droga - uważaj! Podobnych, multi-platformowych tytułów, czerpiących garściami z konsolowego dorobku sztuki tworzenia gier, będzie w najbliższym czasie coraz więcej.



Takie spotkanie to nic miłego, szczególnie kiedy nie masz ciężkiego uzbrojenia.



11/2002

8+

INFO

Producent: Pivotal ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** http://conflict.lem.com.pl/ ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB ■ **Akcelerator:** 32 MB

■ spora grywalność ■ dynamiczne, "filmowe" misje ■ dobrze dobrany poziom trudności ■ efektowna grafika ■ w końcu można stoczy walkę w ramach operacji Pustynna Burza ■ możliwość wykorzystywania sprzętu bojowego

■ sterowanie ■ niewielkie zróżnicowanie misji ■ skromny multiplayer

Nie ma, nie ma wody na pustyni!

GATUNEK: **SURVIVAL HORROR**

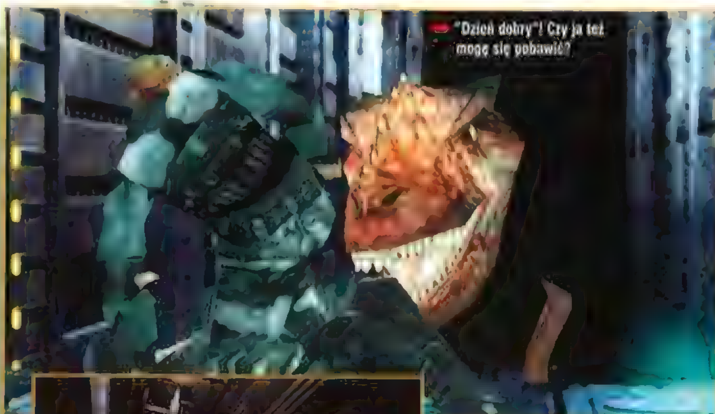
Dino Crisis 2

■ **Czarny Iwan**

Fabuła Dino Crisis 2 wiąże się z jednym wątkiem, jaki pojawił się w pierwszej części DC. Dr Kirk, utalentowany naukowiec, w wyniku nielegalnie prowadzonych doświadczeń doprowadził do katastrofy. Udało mu się otworzyć przesmyk w czasie i sprowadzić do laboratorium zwierzęta z odległej o miliony lat przeszłości. W pierwszej części Dino Crisis zespół do zadań specjalnych SORT dokonał nalotu na wyspę, gdzie ukrywał się doktor Kirk - i ujął szalonego naukowca. Czyżby koniec historii? Nie całkiem.

Niekończąca się historia

Rząd zadecydował, że potencjalne korzyści, jakie przyniosłaby penetracja odległych o miliony lat epok, są wystarczającym przyczynkiem do ponownego otwarcia przejścia w czasie. Jak to zwykle bywa, coś poszło nie tak i Edward City zostało porwane przez strumień czasu. Historia jest nieco bardziej zawiła - pojawiają się w niej zupełnie zaskakujące wątki, które na pewno będziecie chcieli poznać samodzielnie. W każdym razie, znana z pierwszej części Regina (oraz jej przyjaciel) będzie musiała zmierzyć się z przeciwnościami i niebezpieczeństwami czyhającymi na zdradzieckiej wyspie. Nie będzie to zadanie proste...


"Dzień dobry"! Czy ja też mogę się pobawić?

Dinozaur vs. zombi

Dino Crisis jest dziełem Capcomu - firmy, która specjalizuje się w produkcjach na konsole, a jej sztandarowy tytuł to cykl Resident Evil (chyba jeszcze bardziej znana seria to Street Fighter). W cieniu starszego i utytułowanego brata - Dino Crisis 1, zyskało mniejszą sławę, niż zasługiwało. Może dlatego, że niestety konwersja gry na PC nie całkiem się udała. Gracz otrzymał grę bardzo dobrą pod względem fabularnym, jednak niedopracowaną graficznie. Pikseloza niwelowała efekt zabawy, a specyficzne bitmapowe lokacje, udające scenerie 3D i wyświetlane na ekranie monitora, wyglądały o wiele gorzej niż w telewizorze. Mimo to DC1 oszałamiało klimatem, a momenty, gdy dinozaury pojawiały się na planie, budziły falę przerażenia i owocowały majtkami pełnymi... strachu.

Widokówki i widoczki

Podobnie jak w przypadku Dino Crisis 1, intro gry, i to już na wstępie, podbija ciśnienie. Wstęp filmowy jest długi, dobrze zmontowany, a przede wszystkim ciekawy. Po jego obejrzeniu można przystąpić do gry - i tu pierwsze pozytywne zaskoczenie.





Już wcześniej pisałem o pikselozie, która popsuła w sumie niezły projekt Dino Crisis 1 (640 x 480). W DC2 udostępniono rozdzielczość 1024 x 768; a ta już gwarantuje, że postacie będą wyglądały naturalnie, a elementy ubiorów okażą się odpowiednio szczegółowe. Mimo że jedynie bohaterzy gry oraz przeciwnicy są trójwymiarowymi obiektami, scenerie przygotowano tak, że nie odczuwa się dyskomfortu. Kamera pracuje automatycznie - i zawsze wybiera takie ujęcie, jakie daje efekt głębi. Połączone 2D i 3D nie zawsze wychodzą grom na dobre, ale tu udało się to świetnie. Oczywiście są i tego minusy. Automatyczna praca kamery powoduje, że niekiedy wi-

Dinozaury i Regina powracają!

dzimy plan, który zupełnie nas nie interesuje. Bywa, że podczas walki widok nagle się zmienia i widzimy np. naszego bohatera tuż przed nami, na pierwszym planie. Bardzo dobrze, ale wówczas zupełnie nie widać dinozaurów! Oczywiście przesuwając postać bohatera w pewien sposób manipulujemy kamerą tak, aby widoczek był jak najlepszy. Trudno jednak sobie z tym poradzić, gdy akurat cztery velociraptory wdrapują się na plecy komandosa.

Arsenał wojownika

Kolejną innowacją w porównaniu do Dino Crisis 1 jest menu oraz wyposażenie komandosa. W DC1 wymyślono cały, i dość zawiły, system, który m.in. pozwalał łączyć niektóre środki farmakologiczne tak, by uzyskać nowy środek o odmiennym działaniu (np. surowica przeciw ukąszeniom). Jednocześnie brakowało podpisów i opisu przedmiotów, a menusy po prostu były ubogie graficznie. Tym razem jest o niebo lepiej. Po pierwsze, nie kombinujemy już ze specyfikami, a korzystamy z gotowych apteczek (różnego rodzaju i o odmiennym działaniu). Menu jest teraz jasne i przejrzyste. Aby się w nim rozeznać, wystarczy kilka chwil. Przede wszystkim zaś do każdego, znalezionego czy zdobytego przedmiotu dodano wyczerpujący opis. Również zapis stanu gry (ten dokonujemy za pomocą systemu komputerowego, połączonego ze sklepem-bazą) jest prosty i funkcjonuje jak należy (dobre rozmieszczenie save pointów).

Czy to nadal DC1?

W Dino Crisis 2 gramy dwiema postaciami. To ostatni członkowie zdziesiątkowanego oddziału specjalnego: Regina i Dylan. Każde z nich ma odmienny arsenał broni i wyposażenia dodatkowego, co oczywiście znacznie urozmaica rozgrywkę. Tak jak poprzednio, po prostu przechodzimy przez fragmenty scenariusza, realizując poszczególne cele misji. Jednak w DC1 gra miała trzy odmienne zakończenia i dość skomplikowaną warstwę fabularną (przygodówka to na pewno nie była, ale mimo to trochę trzeba było pogłówkować).

Jeśli szukasz porządnej dawki adrenaliny i chcesz się trząść ze strachu, Dino Crisis 2 powinno dostarczy ci odpowiednich wrażeń.

W DC2 scenariusz jest liniowy, a poszczególne etapy przechodzi się jak po sznurku. Mimo to nie powiem, by gierka coś na tym straciła. Wydaje się raczej, że dość banalne i taki sobie zadania zamieniono na bardziej proste, ale ciekawsze cele. W jednym z etapów musimy np. poradzić sobie z olbrzymim, agresywnym allozaurem (gigantyczny mięsożerca, większy od tyranozaura). Tuż przy Reginie znajduje się zawór gazu - ten można otworzyć i wypuścić strugę w stronę potwora. Niestety nie zatrzyma go to na długo. Aby definitywnie rozprawić się z bestią, trzeba zainicjować wybuch gazu - a to powinno zniechęcić potwora. Oczywiście nadal znajdzie się tu mnóstwo zadań, w ramach których po prostu szukamy klucza lub fragmentu urządzenia, co posuwa akcję do przodu.

Last action hero

Akcji na pewno nikomu nie zabraknie. Penetrując kompleksy Research Facility, Millitary Facility i Edward City, raz po raz walczymy z potworami. Niektóre fragmenty w grze wręcz specjalnie przygotowano do tego, byśmy po wielokroć udowadniali, że mamy dobre oko i niezły refleks. Przemieszczając się między różnymi sekcjami bazy, należy przejść przez kila etapów (np. ścieżka w dżungli), gdzie co i rusz atakują dinozaury. Kiedy za plecami słychać cichy pomruk, a tuż przed komandosem z chaszczy wychyla się paszcza z gamiturem ostrych kłów, ciśnienie krwi naprawdę rośnie. Fizyka bestii to poezja, efekty dźwiękowe również stoją na najwyższym poziomie. Dinozaury atakują szybko i agresywnie - zrobiono to naprawdę dobrze.

Oczywiście postarano się również, byśmy regularnie podskakiwali ze strachu. Bywa bowiem, że nasz bohater przeszukuje np. szafę, znienacka zamyka drzwi skrzyni, a zza nich wynurza się paszcza potwora. Równie często słychać charakterystyczne dźwięki wydawane przez niektóre gatunki dinozaurów lub dudnienie, jakie powoduje stąpający gdzieś w pobliżu ogromny mięsożerca. Takie bajery sprawiają, że napięcie niemal nigdy nie spada, a wszechobecny efekt zagrożenia i niebezpieczeństwa zrywa postronki nerwów.



Walka tyranozaura z allozaurem. Filmiki to jeden z lepszych elementów w grze.

Potwory i spółka

W trakcie rozgrywki natkniemy się na kilkanaście gatunków bestii. Najmilszy jest compsognathus, który z racji niewielkich rozmiarów zajmuje się raczej dojadaniem padliny. (Ta mała bestia kradnie też Dylanowi kartę dostępu i uniemożliwia mu to wyjście z kompleksu laboratoriów. Trzeba malucha zagonić go do klatki. Powodzenia, krew zaleje niejednego.)

Najczęściej spotykanym dino jest velociraptor i super velociraptor. Ten znany (Jurrasic Park) dino atakuje - niemal zawsze - w grupie, dlatego najlepiej stać gdzieś przy ścianie, kiedy "velus" pojawia się na horyzoncie.

Znienawidzoną przeze mnie bestią jest oviraptor. Ten stosunkowo niewielki dino też atakuje w gromadzie, ale jest szybszy od większego kuzyna. Niemal zawsze zdarzy się, że któryś z bandy oviraptorów wskoczy na komandosa i zachowuje się wówczas jak głodna kura, która zobaczyła ziarno. Dziobie bohatera w szyję jak oszalały i nie można przeklętego gada strząsnąć!

Plesiosaur to wielka bestia, z którą będziecie mieli do czynienia dość często. W Dino Crisis 2 pojawiają się nietypowe misje.

Dodatki i bonusy

Pierwszy gadżet to EPS Card, który kosztuje 20 000 EP (zabicie jednego, małego dino przynosi nam 200 EP, duże sztuki nawet 5000 EP). Przedłuża czas wyświetlania combo na ekranie. Oznacza to, że możemy zarobić większą liczbę punktów za walki. Następna karta to EPS Platinum Card. Ta pojawia się, gdy zbierzemy wszystkie dyskietki z danymi o dinozaurach (powinno ich być 11). Zdobycie EPS Platinum Card pozwala zagrać ponownie w Dino Crisis 2 z nieskończoną amunicją do wszystkich rodzajów broni - i nie trzeba jej kupować!

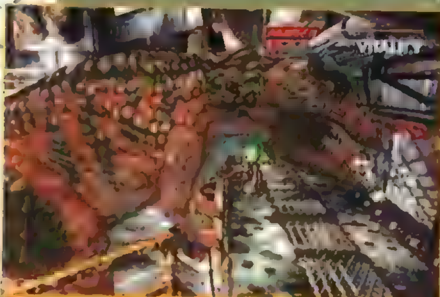
Kolejna atrakcja to opcja Dino Coliseum. W tym trybie możemy walczyć na specjalnej arenie przeciwko wszystkim dinozaurom, jakie występowały w grze - tzw. Pit-Fighting. Aby jednak walczyć wybraną postacią lub bohaterem, trzeba go najpierw kupić (za zdobyte punkty). Opcja przypomina nieco Mercenaries z Resident Evil 3.



w których trzeba walczyć z tymi gadami. W jednym z etapów uciekamy ciężką łodzią i za pomocą działka pokładowego zniechęcamy jaszczury do zawarcia bliższej znajomości. Plesiosaur zazwyczaj pojawia się, gdy stoisz gdzieś na pomoście lub grzebiesz w silniku łodzi. Wynurza się wówczas długa szyja zakończona ogromnym łbem. Za zastrzelenie tego potwora można dostać niezłą sumkę punktów.

Pteranodont to jedyny (w grze) dino, który lata. Ponieważ nasi bohaterowie nie mogą spoglądać w górę, wykryć i bronić się przed owym stworem jest bardzo trudno. Dodatkowo gad zazwyczaj atakuje od tyłu...





W DC2 zdarzają się też etapy "na czas". Tym razem Regina nie zdążyła...

...i inne monsters

W DC2 spotka was wiele niespodzianek. Jedną z nich jest misja podwodna w zatopionych laboratoriach pod Edward City. Regina wdziewa wówczas kombinezon nurka i zyskuje niepowtarzalną, dostępną jedynie na tym etapie broń. Zarówno wygląd zatopionych pomieszczeń, jak i specyficzne zachowanie postaci (spowolnione przez wodę ruchy, falujący obraz) robią olbrzymie wrażenie. Po kilku minutach musiałem otworzyć okno - brakowało mi powietrza i obawiałem się utonięcia. Rozmyte przytłumione kolory, głuche dudniące dźwięki, "pływający" obraz - słowa tego nie opiszą, to trzeba zobaczyć.

W tym środowisku czai się groźny i przerażający mosasaurus - bestia przypominająca krokodyla, tylko, że jest kilkakrotnie większa. Potwór ten stanowi największe niebezpieczeństwo w podwodnej misji. Podobnie jak krokodyl, mosasaurus chwyta ofiarę i kręci się wokół własnej osi, by wyrwać mięso. Wygląda to strasznie.

Największych przeżyć dostarczają jednak te największe gady. Inostrancevia, triceratops, tyrannozaurus rex i allozaurus są równie przerażające jak w "Parku Jurajskim"... i generują tony strachu. Będziecie mogli się przekonać, jak to jest, gdy się ucieka przed rozwścieczonym triceratopsem. Pojawi się też misja, w której trzeba umykać samochodem przed głodnymi tyranozaurami (na samochodzie zamontowano ckm). Mimo to chyba najbardziej ciekawie rozwiązano walkę z tyranozaurami (wyjątkowa nie jest tyle potyczka, co broń). Dylan siedzi bowiem za sterami czołgu i korzysta z działa zamontowanego na wieżyczce. Takich oryginalnych pomysłów znajdziecie w grze znacznie więcej.



Stój, bo strzelam!

Jeśli już o broni mowa, mamy tutaj naprawdę sporo niezłego sprzętu! Jeśli jeszcze pamiętacie - w DC1 mieliśmy tylko trzy rodzaje pukawek. Obecnie dysponujemy arsenałem, na który składa się kilka konkretnych gnatów.

Oprócz podstawowych, takich jak Semi Pistol czy Shotgun, w arsenale komandosów są o wiele ciekawsze flinty. Dylan może np. posługiwać się olbrzymim karabinem (raczej rusznicą przeciwpancerną!) - Anti Tank Rifle. Trzyma pukawkę obiema rękami i mocno się zapiera podczas strzału. Odrzut pcha go w tył na kilka metrów, a trafiony dinozaur leci w górę jak wystrzelony z procy (te lżejsze gatunki). Anti Tank Rifle ma oczywiście i wady. Największą jest stosunkowo długi czas przeładowania. Na małe sztuki, które atakują w stadzie, nie jest to najlepsza broń.

Regina dysponuje podobną bronią, ale o ciut mniejszym kalibrze i bardziej szybkostrzelną (ulubiona zabawka Johna Rambo). Bardzo podobały mi się klasyczne karabinki uzi, którymi Regina bardzo sprawnie się posługuje. Kiedy dziewczyna smaży do potworów, jak żywo przypomina Larę Croft.

UZI to szybkostrzelna, ale na duże sztuki raczej za słaba broń. Na potwory w rodzaju tyranozaura najlepszy wydaje się Rocket Launcher - najpotężniejsza broń w grze. Ustrojstwo strzela trzema kierowanymi rakietami jednocześnie, co powinno załatwić odmownie każdego potwora. Z innych ciekawych pukawek warto wymienić jeszcze Misile POD i Flame Launcher.

Co my tu jeszcze mamy?

Na wyposażenie komandosa składa się również sprzęt dodatkowy. Dylan doskonale posługuje się maczetą i kiedy kończy mu się amunicja, broni się za pomocą długiego noża, podcinając dinozaurom gardła (oczywiście tylko tym mniejszym). Na jego wyposażeniu jest również inna ciekawa broń - Firewall: to nietypowa pukawka, która stawia przed komandosem ścianę ognia. Inną ciekawostką jest Chainmine. Ten typ broni służy do kruszenia skał i burzenia ścian na drodze bohatera.

Warto zwrócić uwagę, że broń jest bardzo dobrze wyważona. Siłę ciężkich karabinów i rakietnic równoważy siła odrzutu, czas przeładowania i stosunkowo niewielka liczba pocisków (w wypadku rakietnic). Z kolei mniejsze i słabsze pukawki są o bardziej poręczne, pociski tanie, ale za to potrzeba kilku strzałów, by uziemić dinozaura. Za punkty, jakie zyskujemy, zabijając dinozaury, możemy zakupić broń oraz amunicję; są również specjalne dodatki (baaardzo drogie), na które naprawdę warto zbierać kasę.

Podsumowanie

W Dino Crisis 1 na PC mieliśmy do czynienia z kilkoma wadami, które znacznie obniżały jakość gry. O niskiej rozdzielczości i oknach menu wspomniałem. W DC2 obie rzeczy nie stanowią już problemu. Menusy zmieniono i poprawiono. Posługiwanie się okienkami z DC2 na PC jest o wiele prostsze i wygodniejsze.

Inną wadą DC1 było męczące doczytywanie lokacji (kiedy bohaterowie przechodzili między etapami). W DC2 nadal oglądamy animacje, na których Regina lub Dylan otwierają drzwi lub wspinają się na drabinę, ale znacznie skrócono ten czas i właściwie nie stanowi to żadnego kłopotu. Ostatnia rzecz, czyli słabe tło dźwiękowe i muzyczne - przeszłość. Teraz Dino Crisis brzmi o wiele lepiej, a gdy tyranozaur lub allozaur ryczą, trzeba trzymać szyby w oknach, żeby nie wypadły.

Ogólnie Dino Crisis 2 to naprawdę spory postęp w stosunku do "jedynki". Co prawda, gra zdryfowała w kierunku akcji, co może nie wszystkim przypadnie do gustu, ale jak dla mnie - DC2 tylko na tym zyskało. Jeśli szukasz porządnej dawki adrenaliny i chcesz się trząść ze strachu, Dino Crisis 2 powinno dostarczyć ci odpowiednich wrażeń.

8+

INFO

Producent: Capcom ■ **Dystrybutor:** Virgin Interactive ■ **Internet:** www.capcom.com
■ **Wymagania:** Pentium II 600 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000
■ **Akcelerator:** koniecznie

(+) ■ wciągający scenariusz ■ przerażające dinozaury ■ niezły projekt lokacji ■ fizyka dinozaurów ■ niezła muzyka

(−) ■ zdecydowanie za krótka ■ dla fanów przygodówek o wiele za prosta ■ wciąż są pewne kłopoty z kamerami

GATUNEK: WYŚCIGI

Le Mans 24 Hours



McDrive

Jedno z największych wydarzeń w świecie sportów samochodowych jakoś nie ma szczęścia do wersji na PC. Ostatnia próba, podjęta przez Infogrames, zakończyła się "cichutką klapą", ale jak widać, posiadacze oficjalnej licencji nie poddali się. Czy tym razem będzie lepiej? Wprawdzie informacja, że jest to konwersja z PS2, niektórych może zrazić, ale przykład MotoGP pokazał, iż może to być także wielka zaleta.

Z obecnym Le Mans wiąże się zresztą bardzo ciekawa historia: Na podstawie słabiutkiej pierwszej wersji na PC powstały wersje konsolowe, w tym między innymi wspomniana we wstępie na PlayStation 2. A co w tym wszystkim najdziwniejsze, ponowna konwersja tej konwersji na PC (bo tym w istocie jest opisywany tutaj Le Mans 24 Hours) wypadła znacznie lepiej niż oryginał! Niezbyt to może normalne, zazwyczaj to oryginał jest lepszy, ale w tym przypadku świadczy to o jednym. Oryginał był naprawdę słaby.

Dlatego też pozwolę sobie pominąć jakiekolwiek odniesienia do pierwowzoru: bo jeśli nawet ktoś go widział, miło tego wspominać nie będzie. A przypominanie takich doświadczeń... wiecie, wolałbym jednak nikogo do siebie nie zrażać.

Co my tu mamy?

Całkiem sporo. Oczywiście główną atrakcją jest możliwość doświadczenia na własnej skórze, co znaczy spędzić dwadzieścia cztery godziny za kółkiem. Wprawdzie w rzeczywistości każdy wóz ma trzech, zmieniających się w trakcie wyścigu, kierowców, którzy mogą jechać nie dłużej niż przez cztery godziny (a w sumie nie więcej niż czternaście) - ale to tak na marginesie. Tutaj bowiem o zmianie kierowców możemy zapomnieć, chyba że postaramy się o to we własnym zakresie.



Ale na Le Mans się nie kończy - w końcu ile można jeździć w kółko na tym samym torze? Dlatego też wyścig ten to tylko jeden z oferowanych trybów w grze. Ponadto mamy jeszcze arcade, do którego należą - poza pojedynczym wyścigiem - także, nie wiedzieć czemu, trening i jazda na czas oraz mistrzostwa.

Od zera do bohatera

Te ostatnie umożliwiają nie tylko stopniowe doskonalenie własnych umiejętności (zaczyna się bowiem w najsłabszej klasie) ale i jak to w grach na konsole zwykle bywa, odblokowywanie nowych torów i wozów. Na początek do wyboru mamy tylko trzy bolidy należące do klasy GT1 (gra posługuje się wcześniejszą nomenklaturą - ma wprawdzie, zresztą jako jedyna, oficjalną licencję, ale odwzorowano sezon 2000), które w warunkach drogowych może i wymiatają, ale na torach zadowolić mogą chyba tylko początkujących. Z czasem (czytaj:



Gra, jak można zobaczyć na screenie z wyścigu w deszczu, nie wygląda wcale źle.

Temat super ale gorzej z wykonaniem...



Hmmm, czyżby jakieś drobne problemy z rozmywaniem tekstur? No ale nikt nie jest w końcu doskonały.


Screen z powtórki - przyznacie chyba, że z daleka gra prezentuje się nieco lepiej.

po wygraniu paru wyścigów) gra udostępnia zarówno lepsze wozy z tej klasy, jak i z klasy wyżej. Ukoronowaniem kariery jest - rzecz jasna - wyścig Le Mans 24, ale zanim będziemy mogli dostąpić tego zaszczytu w trybie kariery, trzeba się będzie nieźle napocić na pozostałych torach w ramach innych wyścigów.

Wozy i tory

Zarówno jednych, jak i drugich jest tu całkiem sporo. Każdy wóz scharakteryzowano czterema parametrami: szybkością maksymalną, przyspieszeniem, hamowaniem i trzymaniem się drogi. Na początek najlepiej z tymi możliwościami bolidów wprawdzie nie jest, ale z czasem zyskamy dostęp do ich lepszych wersji, że o nowych wozach nie wspomnę (i tak już wspominałem). Podobnie ma się sprawa z torami: na początku trzy, ale nie ma się co martwić na zapas, bo jest ich tu w sumie osiem i to nie licząc wariantów.

O tym, że zarówno jedne, jak i drugie dość ściśle odpowiadają rzeczywistym pierwowzorom, pisać chyba nie muszę, bo to akurat powinno się rozumieć samo przez się; choć od razu trzeba także zauważyć, że o modelu uszkodzeń gra niestety nie słyszała. Co innego, jeśli chodzi o efekty pogodowe.

Pogodowe efekciarstwo

Wprawdzie jeśli główna atrakcja w grze trwa dobę, można podejrzewać, że odwzorowanie pogody na liście priorytetów stało wysoko, ale... na szczęście nie ma żadnego "ale". Świetnie oddano tu (także wizualnie) cykl dnia i nocy, a co ciekawe - jeśli zechcemy ukończyć wyścig Le Mans nie w dwadzieścia cztery godziny, a np. w jedną - wszystkie te zjawiska będą przebiegały odpowiednio szybciej. Interesująco rozwiązano także kwestię zjawisk takich jak np. deszcz. Nie dość, że całkiem fajnie wygląda, to jeszcze - ze względu na rozległość toru - możliwe są takie sytuacje, że w jednym miejscu świeci słoneczko, a w drugiej leje! Nie jest to może jakaś wielka nowość, bo gry spod znaku F1 charakteryzują się takimi efektami od wielu lat, ale i tak sprawia pozytywne wrażenie.

Jeszcze o grafice, dźwięki itp.

Jako całość gra sprawuje się mimo wszystko tylko nieco powyżej średniej. Nie wygląda źle, ale w zasadzie poza cyklem dobowym niczym jakoś specjalnie uwagi nie zwraca. Owszem, wszystko prezentuje się jak najbardziej poprawnie, ale dechu w piersi nie zapiera. Ot, kawał dobrej rzemieślniczej roboty. Podobnie ma się sprawa z dźwiękami: złe może nie są, ale do porywających zaliczyć się ich również nie da.

Realizm i wrażenia z jazdy

Cóż, wprawdzie jest to konwersja z konsoli, ale w materiałach promocyjnych twórcy duży nacisk kładą na realizm jazdy oraz dokładne odwzorowanie wozów. Cóż, jeśli chodzi o realizm jazdy, bez wątpienia nie jest to ani F1 2002, ani GP4. W zasadzie nie jest to nawet Need for Speed Porsche, a to z powodu strasznej "wołowatości" pojazdów. Na ruchy dżojstika czy kierownicy reagują bowiem bardzo opornie, przez co jazda po torze, zwłaszcza na zakrętach, zbyt przyjemna niestety nie jest. Żeby to jeszcze było spowodowane śliską nawierzchnią lub czymś podobnym - nie, problem leży niestety w samej obsłudze kontrolerów. A to niestety zbyt optymistycznie do tytułu nie nastraja. No bo co z tego, że nieźle wygląda, że ma licencje i umożliwia wzięcie udziału w słynnym wyścigu, skoro wszystko wydaje się średnio przyjemne? A - ma się tutaj pewne możliwości zmiany ustawień własnego wozu, ale z realizmem i dbałością o szczegóły znanymi z tytułów F1 nie ma to nic wspólnego. Ot, kolejna nieco tylko ambitniejsza (dlatego, że w ogóle coś takiego ma) zręcznościówka, i tyle.

Multi i podsumowanie

Sytuacji nie ratuje tryb gry sieciowej, a to z tej prostej przyczyny, że go po prostu nie ma. Przynajmniej jeśli nie liczyć split-screena, ale tryb ten jest już wystarczająco uciążliwy na dużym telewizorze, zatem na małym monitorze to już całkowite nieporozumienie. Skoro już zaś przy nieporozumieniach jesteśmy: brak tutaj także widoku z wnętrza pojazdu! Jak na symulator PC - niedopatrzenie to straszliwe! Wprawdzie jest coś w miarę doń zbliżonego: widok mniej więcej znad maski pojazdu, ale to akurat nie ratuje sytuacji, bo to tylko marna namiastka prawdziwego wirtualnego kokpitu, który w tego typu grach jest przecież standardem.

Ostateczna ocena zatem zbyt wysoka nie będzie. Wciskanie kitu, że jest to symulator (mimo iż z pełnokrwistymi symulatorami na PC ma tyle wspólnego, co każda nieco tylko bardziej zaawansowana zręcznościówka), to już wystarczający powód, by nie zaprzątać sobie nim głowy, ale też jako zręcznościówka (sterowanie) wcale porywający nie jest. Owszem, pojeździć można, ale tylko wtedy, jeśli akurat wpadnie wam w ręce, a nie macie niczego lepszego do roboty. Mimo chwytliwego tematu i drugiego już podejścia... heh, najlepszym wyjściem jest jednak czekanie na podejście trzecie.

Kategorie w Le Mans 24

LM-P 900

Najpotężniejsze maszyny startujące w tym wyścigu, czyli prototypy specjalnie przygotowywane na ten właśnie wyścig. Przy masie co najmniej 900 kilogramów dysponują silnikami o pojemności maksymalnie sześciu litrów (lub czterech, jeśli ich "serce" wspomagane jest przez turbodoładowanie). To właśnie do tej kategorii należą zazwyczaj zwycięzcy kategorii ogólnej. Ciekawostka: ograniczeniu podlega także szerokość opon - maksymalnie szesnaście cali, czyli mniej więcej czterdzieści centymetrów.

LM-GTP

Dodatkowe literki GT oznaczają, że wóz wyposażono w stały dach, którego wersja bez P nie ma. Reszta parametrów w większości jest taka sama jak w wersji 900 (nie istnieje GTP 675), choć np. w przypadku kół GTP podlega ograniczeniom wersji 675 - zainteresowanym polecam oficjalną stronę (www.lemans.org), gdzie znajdziecie wszystkie potrzebne informacje.

LM-P 675

Także prototypy, ale będące jakby młodszymi braćmi maszyn z poprzedniej kategorii. Są lżejsze, ale i słabsze: minimalna masa wynosi tu bowiem tylko 675 (wcześniej było to 650, ale ostatnio została podwyższona), przy maksymalnej pojemności silnika trzy koma cztery litra (lub dwa litry w przypadku silników z turbodoładowaniem). Maksymalna szerokość opon to czternaście cali, czyli trzydzieści pięć centymetrów.

Le Mans GTS

Wcześniej kategoria ta nazywała się GT2. Wozy muszą wywodzić się z modeli produkowanych seryjnie, ale dopuszczalne są spore modyfikacje, przystosowujące je do wyścigu.

Le Mans GT

Również członkowie tej kategorii wywodzą się z modeli seryjnych, jednak modyfikacje, jakim mogą zostać poddane, poważnie ograniczono. Są to zatem niemal modele, które niekiedy można spotkać na autostradach.



INFO

6

Producent: Melbourne House ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** http://www.lemans-game.com ■ **Wymagania:** pII 300 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak

+ ■ najlepszy Le Mans na PC ■ fajne efekty pogodowe i cykl dobowy (dzień/noc)

– ■ słoniowate sterowanie ■ dokładna konwersja z PS2 ■ to nie symulator ■ brak multiplaya

Temat super ale gorzej z wykonaniem...



GATUNEK: EKONOMICZNA

Airline Tycoon Evolution

Mr. Tuli a.k.a. Eld

Szczerze mówiąc, zgłupiałem, kiedy zobaczyłem przed sobą grę o wdzięcznym tytule Airline Tycoon Evolution. Tytuł znajomy, zatem drogą dedukcji doszedłem do wniosku, że - ani chybi - musi to być jakiś sequel leciwego Airline Tycoona. W sumie byłoby to rozsądne posunięcie, bowiem wypuszczony przeszło trzy lata temu Airline Tycoon zebrał całkiem dobre recenzje.

Problem w tym, że Airline Tycoon Evolution to NIE sequel, lecz po prostu zbiór dwóch poprzednich części Airline Tycoona (znaczy się - Airline Tycoon i Airline Tycoon - First Class) plus kilka nowych misji, a także edytor samolotów. Stworzone samodzielnie samoloty możesz później wymieniać w Internecie z innymi graczami, podobnie jak wysyłać w Sieć własne wyniki. Malutką zmianą jest także pojawienie się opcji, umożliwiającej obronę przed aktami sabotażu konkurentów. I tu w zasadzie powinien nastąpić koniec recenzji, bo naprawdę różnicy między AT Evolution a oryginalnym AT nie ma właściwie ŻADNEJ. Na szczęście dla mnie (wiadomo - wierszówka), mało kto już pamięta Airline Tycoona i celem przypomnienia mogę nieco napisać o tej "zapomnianej" grze.

Skrzydła mi dajcie!

Jak to w grach menedżersko-ekonomicznych bywa, stajemy na stanowisku szefa firmy. Tą w AT Evolution jest linia lotnicza bez żadnej renomy. Cel oczywisty - z maleńkiej firmy uczynić potentata branży lotniczej z wieloma samolotami, jeszcze większą liczbą połączeń, świetnie wyszkolonymi załogami itd. Teoretycznie wygląda na to, że nie jest to zbyt wymagająca, jeśli idzie o myślenie, gra, ale zapewniam, że trochę czasu trzeba spędzić przy AT Evolution, zwłaszcza gdy dopiero rozpoczynamy rozgrywkę. Trzeba bowiem skompletować załogi (składające się z pilotów, stewardów i stewardess) i przydzielić je do odpowiednich maszyn, zatrudnić doradców oraz mechaników, którzy zadbają o maszyny. Do tego trzeba wyposażyć je w luksusowe urządzenia stanowiące o tym, że pasażerowie przywiązują się do twojej linii lotniczej. Zakup paliwa również jest ważną czynnością, i tak bez końca. Później należy wykazać się nielichym talentem, planując kolejne loty. W sumie autorzy nie zapomnieli chyba o niczym i jest to w pełni udana symulacja stanowiska szefa linii lotniczej. Doświadczycie tego szczególnie, gdy firma rozrośnie się i trzeba będzie kupować nowe samoloty, ustalać nowe połączenia, otwierać biura i w rezultacie rozbudowywać lotnisko. Długo by można pisać, zanurzając się w detale zarządzania liniami lotniczymi i zadając sobie pytanie, jak tu zarobić dożo szmalu. Ale po co? Równie dobrze możecie sięgnąć po numer 08/99 CDA i z jego pomocą zaznajomić się ze szczegółami.

Komiczne lotnisko

Grafika - jak widać na załączonych obrazkach - typowo komiksowa. Niemcy ze Spellboundu mają zresztą słabość do właśnie takiej oprawy graficznej, co gracze, którzy grali w Wet: The Sexi Empire (ach... ta boska Lula - che che), z pewnością pamiętają. Taka grafika ma dwie potężne zalety: jest bajecznie kolorowa, co sprawia, że gra się z radością. Po drugie zaś - idealnie nadaje się jako dodatek do humoru, jakim tytuł kipi. Postacie wyglądają przezabawnie, poruszają się również w sposób wywołujący uśmiech. Słaba natomiast jest muzyka towarzysząca naszej pracy. To coś, co zwane jest muzyką, przypomina bardziej eksperymenty nastolatka, któremu na gwiazdkę kupiono syntezator. Również głosy bohaterów pozostawiają wiele do życzenia - zwyczajnie są drętwe.

A kto nie grał...

Kto nie grał w Airline Tycoona, a lubi gry menedżersko-ekonomiczne, powinien bez zwłoki sięgnąć po Airline Tycoon Evolution. Natomiast ten, kto już grał w protoplastę, śmiało może sobie odpuścić. Szkoda tracić czas. No, chyba że jesteś maniakalnym fanem AT, wówczas możesz poświęcić kilka wieczorów na ten data-disc.

Samoloty (wybrane)

Boeing 737-400
L. pasażerów: 168
Ładowność: 16 ton
Załoga: 5
Prędkość: 815 km/h
Zasięg: 3870 km

Boeing 737-800
L. pasażerów: 189
Ładowność: 18 ton
Załoga: 5
Prędkość: 815 km/h
Zasięg: 5420 km

Boeing 747-100
L. pasażerów: 370
Ładowność: 37 ton
Załoga: 8
Prędkość: 917 km/h
Zasięg: 7163 km

Boeing 747-400
L. pasażerów: 420
Ładowność: 42 ton
Załoga: 8
Prędkość: 927 km/h
Zasięg: 13 490

Boeing 747-400 Domestic
L. pasażerów: 568
Ładowność: 56 ton
Załoga: 8
Prędkość: 927 km/h
Zasięg: 3185 km

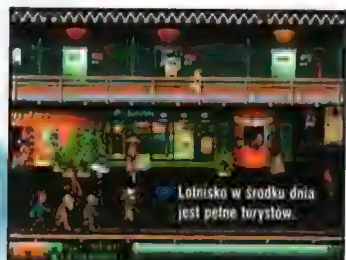
Boeing 757-300
L. pasażerów: 240
Ładowność: 24 ton
Załoga: 7
Prędkość: 890 km/h
Zasięg: 6455

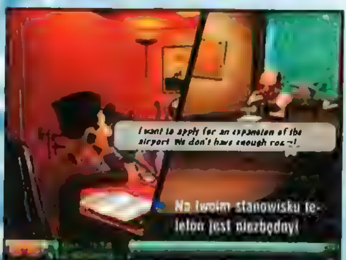
Boeing 777-300
L. pasażerów: 550
Ładowność: 55 ton
Załoga: 8
Prędkość: 911 km/h
Zasięg: 10 370 km



Na dywaniku u szefa lotniska bywa czasem nieprzyjemnie.

Odgrzanie starego kotleta w barze na lotnisku. Kilka nowych misji plus edytor samolotów to ciut za mało, by gra na dłużej przykuła do monitora.


Lotnisko w środku dnia jest pełne turystów.


Na twoim stanowisku telefon jest niezbędny!

INFO

5

Producent: Spellbound Software **Dystrybutor:** Spellbound Software **Internet:** http://www.spellbound.de **Wymagania:** P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/XP, karta dźwiękowa, 4xCD **Akcelerator:** zbyteczny


może edytor samolotów?


w zasadzie nic nowego; 3 lata temu grało się lepiej...; muzyka!

GATUNEK: RTS

ATROX

아트록스

Czasami dziw recenzenta bierze, do jakiego stopnia bezczelni bywają programiści. Do takiego wniosku doszliśmy wraz z Gem.inim, kiedy przyszło nam zmierzyć się z koreańską produkcją Atrox. Panowie nie bawiąc się w żadne zawiłości prawne, idealnie sklonowali Starcrafta.

Mr Tuli a.k.a. Eld

Starcraft

Entuzjastyczne przyjęcie drugiej części Warcraftla spowodowało, że twórcy zaczęli myśleć o sequelu, ale osadzonym w innych realiach. Tak właśnie powstał Starcraft – ertees osadzony w przestrzeni międzyplanetarnej. Tam toczy się wojna pomiędzy trzema rasami: Terran, Protoss i Zerg. Każda dysponuje innymi jednostkami, technologicznymi bajerami etc. Gra ta okazała się hitem, głównie z uwagi na świetny tryb multiplayer. W późniejszym czasie ukazało się także kilka mission-pack'ów.

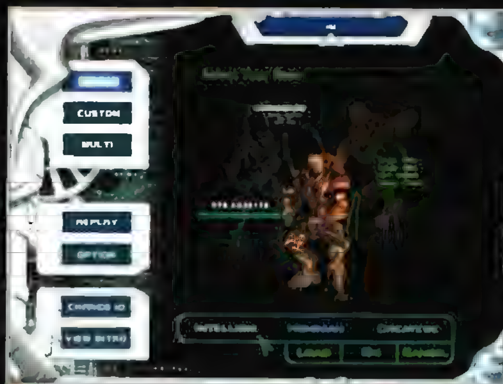
Na początku obdarzyli nas intrygującym filmikiem do złudzenia przypominającym Aliena. Grupka komandosów (żeby było śmieszniej, na ich mundurach widnieją koreańskie flagi) penetruje jakąś opuszczoną bazę kosmiczną. To jednak dopiero początek wtórności, jaką emanuje Atrox.

Czy to Atrox, czy Starcraft?

Do wyboru oddano graczom trzy rasy: ludzi, obcych i roboty, czy też coś w tym rodzaju. Jak to zwykle bywa, ludzie są najsłabszą fizycznie rasą, ale dysponują całkiem niezłym sprzętem strzelającym. Obcy są liczebnie silni, atakują zawsze ze zwierzęcą agresją. Roboty natomiast to olbrzymie blaszaki, których zaletą jest i wielkość opancerzenia, i morale.

Zadania, jakie nas czekają, są zdecydowanie standardowe. W jednej misji powinniśmy odnaleźć bazę, w drugiej obronić ją aż do przybycia posiłków, w trzeciej eskortować kogoś do miejsca X etc. Rany, przecież to już było milion miliardów razy! Dzisiejsze erteesy oferują ciut bardziej urozmaicone i ambitne misje. Nic zatem dziwnego, że i z grywalnością nie jest najlepiej, a potęguje to fakt, że... przed oczami widzimy nic innego jak Starcrafta! Gdyby tylko ODROBINĘ przestawić ikony na dole ekranu, mógłbym przysiąc, że to Starcraft. Tyle, że nudniejszy. Gem.ini wyraził nawet niejakie zdziwienie, że Blizzard dopuścił do publikacji tak nędznej podróbki.

„Inspiracje" Starcraftem zdradzają rasy, przebieg produkcji jednostek, a także rozwój technologiczny oraz wydobycie surowców. Jednostki tradycyjnie podzielono na piechotę, pancernych, pojazdy latające oraz oczywiście działka, mające za zadanie obronę naszych włości. By jednak stworzyć armię, potrzebne są surowce, a tych nie ma zbyt wiele – bo tylko dwa: muon i quark. Jeśli chodzi o aspekt militarny, tradycyjnie wygrywa ten, kto szybciej stworzy większą armię. Nie ma tu mowy o taktyce, liczy się jedynie liczebna przewaga.



Ludzkie oddziały w dużej mierze składają się z komandosów.



Obcy atakują naszą bazę z zaciekłością.

Graficzna nędza

Widoki na ekranie przypominają czasy, gdy zaczynałem pisać dla CDA, czyli dość odległe, by nie powiedzieć prehistoryczne. Rozdzielczość 800 x 600 to dzisiaj standard – dla tych, co nie zmieniali komputera od pięciu lat. Właściciele napakowanych maszyn będą musieli znieść widoczne piksele, słabe animacje i mdłe kolory.

Naprawdę podziwiam twórców Atroksa za to, jak wielkim brakiem gustu się popisali podczas wykonywania map. Jak się domyślam, te ubogie kolory i prymitywne obiekty miały w zamiarze oddać klimat planety zagubionej gdzieś we wszechświecie. Gdzieniegdzie rosną nawet futurystyczne drzewka, to znaczy niebieskie kikuty bez liści, itd. Podobnie żenująco wyglądają budynki, a także jednostki. Te dodatkowo obdarzono miernymi animacjami. Szkoda też pisać o „efektach specjalnych", takich jak wybuchy czy plamy czegoś czerwonego (symuluje krew?).

Muzyka oraz dźwięk również nie zapadną w waszą pamięć. Trudno coś zapamiętać, tak bezpłciowa jest muzyka – która i tak pojawia się sporadycznie.

2

INFO

Producent: Joymax **Dystrybutor:** Joymax **Internet:** http://www.atrox.co.uk/
Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa
Akcelerator: może być

+ zrzynka z dobrej gry
- beznadziejny klon Starcrafta

Słodki rewanż :]

Tym razem to koreańskiej grze przyszło zagrać na naszym redakcyjnym boisku, a w związku z tym ocena powinna być... obiektywna. I dlatego tak niska. Atrox na nic więcej nie zasługuje. Przypuszczam, że nawet fani Starcrafta nie mają tu czego szukać. Lepiej już ściągnąć nowe mapy doń lub kupić mission-pack, niż męczyć się z tym antydziełem koreańskich programistów. Amen!

McDrive

Pamiętacie może ReVolt? Takie wyścigi małych modeli samochodów sterowanych radiem? Z chwiejącymi się antenkami, wymyślnymi trasami i mnóstwem adrenaliny, którą te elektryczne zabawki pompowały w graczy? Cóż, może to i dziwne, że zachwycam się jakąś starą grą, a tym bardziej gdy jest to "symulator" zabawek dla chłopców, ale... w końcu także chłopcem jestem, a że nieco większym... właściwie wcale tak wiele nie zmienia!

GATUNEK: ARCADE



W końcu młodym jest się nie ze względu na wiek, a na styl życia. I nie ma to nic wspólnego z odpowiedzialnością, bo przecież czym innym jest zamiłowanie do samochodów w wszelkiej możliwej ich postaci, a czym innym odpowiedzialność za siebie, bliskich tudzież własną rodzinę - o ile ktoś ją ma. Żeby nie było - do ostatniej kategorii jeszcze się nie zaliczam, ale z rodzicami od pewnego czasu nie mieszkam (nie, nie zgadliście, wcale nie będę ich w tym miejscu publicznie pozdrawiał) :P), zatem w zasadzie chyba wiem, co piszę. Bo że cztery kółka kocham, nikogo chyba dziwić nie powinno.





Dla dużych chłopców

Wróćmy jednak do ReVolta i modeli sterowanych radiem. O ile tam miało się do czynienia z relatywnie małymi wozami, napędzanymi silnikami elektrycznymi, twórcy Big Scale Racing poszli "nieco" dalej. Bohaterowie tego tytułu, choć także sterowani radiem, to zupełnie inna liga! Przede wszystkim są to całkiem wierne modele rzeczywistych wozów wykonane w skali 1:5. A to oznacza, że ich typowa długość to - uwaga, uwaga! - dziewięćdziesiąt centymetrów! Prawie metr! To już nie przelewki, nie zabawki dla najmłodszych - z takimi monstrami poradzić sobie mogą już tylko wyrośnięci chłopcy, często z samodzielnie wyhodowanym dużym mięśniem piwnym. Ale zostawmy rzeczywistych "kierowców" tych cudeniek w spokoju, w końcu lepsze takie hobby niż urządzanie wyścigów na ulicach, nieprawdaż?

Nas nie dogoniat!

Tym bardziej że wyścigi takich modeli mogą być równie pasjonujące! Niby jest to wszystko mniejsze, ale skoro "wszystko" tyczy się również torów, emocje są tu równie wielkie! Zapomnijcie o małych elektrycznych silniczkach oraz bateriach! Może i sprawdza się to całkiem nieźle w przypadku różowych króliczków, ale czy widzieliście jakikolwiek rasowy samochód wyścigowy napędzany elektronami? Póki co te przydają się jedynie, przynajmniej nie licząc komputerów pokładowych do inicjowania zapłonu w silnikach spalinowych i... wystarczy. Nie inaczej jest też w przypadku naszych bohaterów, do których napędu wykorzystywane są właśnie silniki spalinowe! I to całkiem niezłe, bo nawet w standardowej klasie mogą mieć pojemność dochodzącą do 18 centymetrów sześciennych, a w wyższej istnieje jedynie limit dolny - ten wynosi 22 centymetry sześcienne!

Takie cuda spokojnie rozwijają prędkości nawet do pięćdziesięciu kilometrów na godzinę. I to już w tej podstawowej klasie, bo wyższa... jakby to powiedzieć, jest tylko dla maniaków i to z długim stażem. Już sterowanie co lepszymi wozami z niższej kategorii wymaga niesamowitych wprost umiejętności - przecież nie siedzimy tutaj za kółkiem, a całość obserwujemy z odległości kilkudziesięciu metrów, a z wyższej. Ech, jak to dobrze, że w grze - poza widokiem zza kierownicy (czyli z pozycji kierowcy, który stoi poza torem!) - jest jeszcze kilka bardziej "normalnie" ustawionych kamer. Znaczy się bardziej normalnych dla graczy komputerowych, bo zwolennicy rzeczywistych modeli o takich udogodnieniach mogą póki co jedynie pomarzyć. Chociaż tak prawdę powiedziawszy, nawet z kamerami zza modelu na łatwe zwycięstwo lepiej się nie nastawiać.

Że niby symulator???

No właśnie. Jakby nie było, kierujemy tu przecież modelami i raczej mało kto spodziewałby się realizmu... a tu taka niespodzianka! Zresztą bardzo pozytywna! I nie chodzi wcale o to, że jak mam fizia na punkcie wyścigów - to od razu na słowo "symulacja" reaguję jak te psy Pawłowa na dzwonek. Znaczy się - po prawdzie - tak właśnie reaguję, ale to przecież jeszcze nie wystarczy, by się najeść. Potrzebna jest jeszcze miska wypełniona smakowitym daniem. A Big Scale Racing jest, jako samochodówka, daniem wyjątkowo smacznym.

Zwłaszcza w trybie kariery. Bo choć na początku mamy tu dostęp jedynie do wozów najsłabszych (ale na szczęście nie ma najmniejszego problemu, by pojeździć na danym torze dowolnymi maszynami - to nie konsolówka i nie musimy niczego odkrywać, by sobie potrenować czy zagrać w Sieci), ale możecie mi wierzyć - tak jest naprawdę lepiej. Po pierwsze, najsłabsze wozy wcale takie słabe nie są i trzydzieści na godzinę spokojnie pojadą, a po drugie - są znacznie prostsze do opanowania. Dzięki temu można się nimi po prostu ścigać bez walki o panowanie nad maszyną. I tak sama walka z innymi kierowcami w zupełności - przynajmniej na początek - wystarczy. Wierzcie mi, jest wystarczająco ekscytująca!

Małe samochody, ale mnóstwo zabawy!

Że niby realizm???

Po wygraniu pierwszych mistrzostw (lub trzykrotnym zdobyciu medalu za ich ukończenie - miejsce w tym wypadku nie gra roli) - oraz każdych kolejnych - zyskujemy dostęp do następnej - wyższej klasy. A to oznacza nowe wozy! Trasy pozostają wprawdzie w większości te same, ale że można się także (choć już w dużo wyższych klasach) załapać na oberwanie chmury, na brak urozmaicenia nikt narzekać nie powinien. Tym bardziej że trasy są zróżnicowane (jest nawet najprawdziwszy owal! - fakt, że służy za niego tor kolarski, ale emocje i tak są równie wysokie, co przy jeżdżeniu w Nascarze!), co - wraz z koniecznością nauki w prowadzeniu nowego wozu - zapewni aż nadmiar wrażeń. O ile bowiem dwa pierwsze puchary można przy pewnej dozie szczęścia zdobyć i podczas pierwszego podejścia, to już trzeci... cóż, bez dłuższego treningu będzie to właściwie niemożliwe!

I to wcale nie dlatego, że te małe bolidy zachowują się nieprzewidywalnie. Znaczy się... czasami faktycznie tak właśnie się zachowują, ale robią to w ściśle przewidywalnych okolicznościach. W grze nie ma żadnych dodatkowych pomocy dla gracza i jeśli przy wejściu w zakręt tylnonapędowcem zdejmiemy nagle nogę z gazu, zerwanie przyczepności tylnych kół mamy jak w banku. Można to oczywiście wykorzystywać, by wygrywać wyścigi, ale bez żmudnego doskonalenia tych umiejętności nie ma nawet co liczyć na sukces. Z poślizgami tych modeli jest bowiem jak z poślizgami rzeczywistych wyścigówek - po przekroczeniu pewnego punktu można się już tylko modlić o najmniejsze szkody...

I to niby wciąga?

Tego typu zawody mają nad rzeczywistymi kilka całkiem sporych zalet. Po pierwsze, czas wyścigu - standardowo w mistrzostwach wynosi on trzy minuty, a to oznacza, że walczy się właściwie do ostatnich metrów! Nie ma czasu na relaks, bo na tylnym spojlerze siedzi nam kilku zaciętych facetów, którzy tylko czekają na najmniejszy choćby błąd! Wystarczy chwila nieuwagi - i lądujemy na szarym końcu, z którego będzie nam baaardzo trudno wrócić do czołówki! Co bardzo ważne (to zaleta numer dwa), ten stan ekstremalnego napięcia nerwowego musimy utrzymać jedynie przez wspomniane sto osiemdziesiąt sekund lub sto dwadzieścia w przypadku owalu. W zasadzie nieco więcej, bo po upływie czasu wszyscy muszą jeszcze minąć linię mety, ale akurat ten szczegół niewiele już zmienia. I tak czas ten jest jak najbardziej osiągalny - i to dla całkiem przeciętnych graczy, czego niestety nie można powiedzieć o takich na przykład symulatorach F1. Owszem, można tam zmniejszyć długość wyścigu, ale nie aż tak bardzo. A poza tym co innego jechać trzy minuty, gdy wiemy, że to cały wyścig, a co innego, gdy mamy świadomość, iż musieliśmy go skrócić, bo jesteśmy za słabi, nieprawdaż?



Jak widać na załączonym obrazku, do wyboru ma się tu kilka różnych modeli.



Nascar z ciężarówkami i na torze kolarskim??? Jak najbardziej i to równie ekscytujący!

A jakie wrażenia z jazdy?

Oczywiście niesamowite. :) Co jednak najbardziej w tym wszystkim interesujące, największe wrażenie robi w tej grze poczucie prędkości. Śmiejecie się? Też bym się pewnie śmiał, ale nawet po takiej całkiem prostej jeździe na owalu z bardzo rozsądnymi prędkościami rzędu czterdziestu kilometrów na godzinę... wiem, wiem: to zupełnie nie to samo, co trzysta na godzinę... ale tak myśli się jedynie do pierwszego razu. Bo w chwilę później nabiera się do tych modeli szacunku. Odczucie prędkości jest bowiem wprost niesamowite! Jeszcze nigdy nie czułem takiej... niepewności, może... szacunku do trasy... w każdym razie od czasów gdy zagrałem w Big Scale Racing, wiem, że i czterdzieści na godzinę może być prędkością właściwie zabójczą! Nie zostawia ona żadnego marginesu na błędy! Nie znaczy to jednak - na szczęście, że po pierwszym razie uciekamy od tytułu. Ech, jest tak grywalny, że drobne wpadki jeszcze bardziej mobilizują.

Tak przykuwających do ekranu wrażeń z jazdy nie można by było jednak osiągnąć bez poważnego podejścia do kwestii oprawy dźwiękowej. Wprawdzie odgłosy silników nie mogą się równać z maszynami rzeczywistych rozmiarów, ale na ekranie ścigają się przecież modele. To samo można zresztą powiedzieć o pozostałych efektach specjalnych, bo i odgłosy uderzeń "karoserii" - z początku - wydają się jakieś takie dziwne, mimo to bardzo szybko człowiek się do nich przyzwyczaja. Świetnie współtworzą bowiem atmosferę, a przecież sami się na wyścigi modeli zdecydowaliśmy, nieprawdaż?

Skoro jest o atmosferze, musi być też o ogumieniu. Mimo znacznie mniejszych rozmiarów, to wydaje dźwięki wprost niesamowite! Wspaniale oddaje to, co w danej chwili dzieje się z naszym wozem - zupełnie inaczej słychać je w czasie bączków, inaczej gdy zacieśniamy zakręt, zdejmując nogę z gazu, a jeszcze inaczej kiedy lądujemy na torze po większej kraksie. Ech, niby to normalne, ale twórcy tak poważnie do tej gry podeszli, że jest to aż... nienormalne!

I jeszcze dobrze wygląda?

He, he - oczywiście! W końcu odpowiedni standard wykonania jest jednym z warunków grywalności. Zresztą popatrzcie na screeny - gdyby nie wielka publiczność i monstrualnych rozmiarów światła, można by spokojnie przyjąć, iż mamy do czynienia z kolejnym symulatorem klasy GT. Bo jeśli chodzi o wygląd, Big Scale Racing nie ma się czego wstydzić - jest w zasadzie równie dobry, co większość gier tego typu. Owszem, widać, że są to tylko modele, a co za tym idzie: w porównaniu do najnowszych symulatorów wygląda to nieco gorzej, ale śmiem twierdzić, iż tylko z powodu wiernego oddania rzeczywistości. Modele są w końcu tylko modelami...

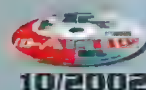
Pisząc o grafice, nie można nie zatrzymać się choćby na chwilę nad jazdą w deszczu. Ta jest super! Plamy wody na asfalcie, efekty towarzyszące przejazdowi przez kałuże - wszystko to prezentuje się nad wyraz przekonywująco!

W dodatku - skoro już przy wyglądzie jesteśmy, gra ma jak najbardziej znośne wymagania sprzętowe. Jak na niezwykle grywalną i dynamiczną grę te są wręcz podejrzanie niskie! Ale jak najbardziej prawdziwe: wprawdzie podane dla niskich rozdzielczości, ale tutaj i tak nie ma czasu na podziwianie widoków. Liczy się płynność, a z tą nie ma najmniejszych problemów, poza tym nawet przy niskich rozdzielczościach wyglądowi ekranu niczego nie brakuje.

Ósemka ze znaczkiem?

Ano, jak widać. Można by się wprawdzie przyczepić, że dostępnych jest tu jedynie dziesięć wozów (nie liczę wariantów malowania, bo to przecież na prowadzenie się wozów nie wpływa) czy że torów jest jedynie sześć, ale po trzech dniach grania jakoś wcale mi się jeszcze nie znudziły! Każdy zakręt jest tu inny i w każdym z wozów nieco inaczej się ten pokonuje. Dzięki temu - mimo braku opcji zmiany setupu i mimo nieobecności dodatkowych części (jak piszą sami twórcy, własnoręczne ulepszanie wozów to jeden z najważniejszych aspektów zabawy w wyścigi modeli), w Big Scale Racing gra się super! A braków tych właściwie się nie dostrzega, co nie znaczy, że po pewnym czasie nie miałoby się na nie ochoty...

W końcu apetyt rośnie w miarę jedzenia, ale w tym przypadku dania wystarczy na długo. Jednym słowem, grę brać i grać - na pewno nie pożałujecie!



10/2002

INFO

8

Producent: BumbleBeast ■ **Dystrybutor:** Homteractive ■ **Internet:** www.bigscaleracing.com ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROMx4, Windows98+/XP ■ **Akcelerator:** wymagany



■ grywalność! ■ realizm ■ bardzo dobre wykonanie ■ oraz grywalność - naprawdę super!



■ trochę mało tras i wozów... ■ no i w pudełku nie znajdziecie modelu ;)

Hero-X

GATUNEK: PRZYGODA/AKCJA

Hut Sędzimir

Kiedy do recenzji otrzymałem grę Hero-X wydaną - o dziwo całkiem niedawno i przez całkiem dużą firmę, najwięcej wysiłku intelektualnego, najwięcej czasu zajęło mi rozszyfrowanie procesu myślowego, jaki mógł zajść w głowie szychy z Inforgramesu, gdy ten podejmował decyzję o wyłożeniu kapitału, by wytłoczyć nośniki z tą grą, opakować je w kartonowe pudełka, opłacić koszty dystrybucji i promocji. Ocena jej samej bowiem to przy tym pikuś.

Hero-X to gra, która - jak dla mnie - pojawiła się tylko dlatego, że dzięki nieprawdopodobnemu sukcesowi filmu "Spider-Man", superbohaterowie oraz ich superprzygody stały się bardzo, ale to bardzo popularne. I ktoś przypomniał sobie, że kilka lat temu jakieś mało znane studio developerskie pojawiło się w biurze Infogramesu z propozycją wydania właśnie komiksowej gry. Okazało się, że studio to już nie funkcjonuje, ale jego załoga ma jeszcze na dyskietkach kod tego tytułu i da się to szybko uruchomić. No i tak powstało Hero-X.

Bohaterowie się starzeją

W porządku - może i zmyśliłem tę historię, ale nie zmienia to faktu, że Hero-X to całkiem niezła gra. Tyle tylko, że według standardów z roku 1999. Ba, to nawet bardzo dobra propozycja, ale to już według standardów z roku 1997. Już od początku ten oldschoolowy styl czuć, widać i słychać. Trybów gry niewiele, właściwie tylko jeden, kampania dla jednego gracza - wykonanie siermiężne i pozbawione finezji. Tak jest też dalej podczas wybierania bohatera, którym będziemy kierować. Możemy zdecydować się na jednego z dwóch, zdefiniowanych przez programistów, lub - co oczywiście na początku zdaje się o wiele ciekawsze - stworzyć własnego. Niestety entuzjazm szybko siada, kiedy okazuje się, że możliwości wpłynięcia na wygląd, a co ważniejsze - umiejętności herosa, są mocno ograniczone. Ot, kilka rodzajów sylwetki, kilka wyróżnionych sfer ciała (rękawice, klatka piersiowa, czapeczka itd.), dla których możemy określić wzór kolorystyczny, oraz 16 nieszczególnie wymyślnych umiejętności, z jakich na początku możemy wybrać co najwyżej trzy. I to wszystko - jeśli zatem marzycie o połączeniu Batmana z Supermanem, Hero-X nie zaspokoi waszych ambicji.

Warto chwilę zatrzymać się przy mocach specjalnych, bowiem ten element gry, który mógłby być jednym z jej atutów, wykonano w sposób pozostawiający wiele do życzenia. Z pierwszych szesnastu mocy (później pojawia się ich więcej - aż do liczby 50 różnych mocy), jakie możesz wybrać podczas kreowania bohatera, kilka się powtarza (głównie ofensywne o bardzo zbliżonej sile działania, nawet podobnej animacji). Kilka zapowiada się bardzo ciekawie - np. telekineza czy czytanie umysłów - ale gra dość boleśnie weryfikuje ich przydatność. Bo po co bohaterowi czytanie umysłów, jeśli jedyne myśli, jakie przychodzą przeciwnikom do głowy, to "Zaraz ci natrzaskam, bohaterku" albo "chyba muszę coś zjeść"...

Komiksowa fabuła

Kiedy już podejmiecie decyzję - ważne, ale wbrew pozorom wcale niewpływające w znaczącym stopniu na dalszy kształt rozgrywki - zaczyna się intro, w którym programiści dopuszczają was do zawiłości, a właściwie "prostoty" - fabuły. Intro, podobnie jak i dalsze cutscenki, przedstawiono oczywiście w postaci komiksu. Niestety jest to komiks narysowany słabo, bez większego talentu - wątpię, by na przykład jakiekolwiek wydawnictwo zdecydowało się wydać go w postaci książkowej. Mógłby się stać dodatkiem zajmującym ostatnie strony jakiegoś pisemka o grach czy innego coolerskiego wydawnictwa. Ale redakcja takowego periodyku na pewno naklikałaby się sporo, odpowiadając na maile czytelników oburzonych tym, że zajmowane jest cenne miejsce jakimiś amatorskimi bohomazami. Bo kreska jest tu chaotyczna, nieudolna, kolorystyka również pozostawia wiele do życzenia, a plansze są tak przeładowane tekstem -



Prosta grafika, prosta grywalność.

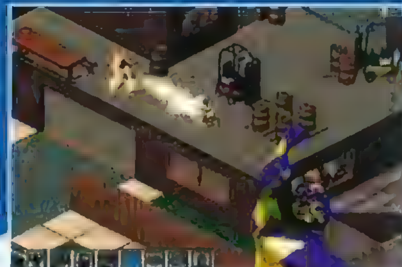


Możliwości stworzenia własnego superbohatera są dość mocno ograniczone.

Podczas bijatyki nad walczącymi ukazują się słowne komiksowe dymki.

Może i bohater, ale na pewno nie super...





nawet liternictwo jest słabe!!! - że właściwie bardziej się to czyta, niż ogląda.

Dobrze, że komiks sprawdza się jako tako w roli medium przekazującego fabułę gry. A ta to zlepek schematów, banałów oraz uproszczeń, jakie funkcjonowały w amerykańskim komiksie zaraz po wojnie, tzn. w pierwszej połowie lata 50. W tym świecie wybory moralne są proste i zawsze czarno-białe - źli są naprawdę źli, a dobrzy nie dość, że są dobrzy, to jeszcze pomagają staruszkom przechodzić przez jezdnię, ściągają z drzew kotki małych dziewczynek. A wszystko to bezinteresownie i wcale nie chcą potem wpraszać się na mleko i ciasteczka.

Motorem napędowym fabuły jest organizacja A.S.H.A., czyli American Super Heroes Association, związek skupiający wszystkich superbohaterów na kontynencie amerykańskim. Ten właśnie szkoli młodych herosów, a następnie wysyła ich do konkretnych miast w zależności od występującej w danym regionie liczby superłotrów, stopnia ich przebiegłości oraz umiejętności bohatera. Ty trafiasz do miasteczka o nazwie Small Town, gdzie jedynym zagrożeniem jest gang harleyowców. Na miejscu okazuje się, że za gangiem motocyklowych zbirów stoi oczywiście potężny superłotr, a jedynym wsparciem dla ciebie jest lekko niezrównoważony naukowiec, którego ratujesz w pierwszej misji.

Hero-X to całkiem niezła gra - tyle tylko, że według standardów z roku 1999. Ba, nawet gra bardzo dobra, ale to już według standardów z roku 1997. Już od początku ten oldschoolowy styl czuć, widać i słychać.

Prostota pod każdym względem

Akcję gry przedstawiono w rzucie izometrycznym i w grafice, jaką mój młodszy brat określił jako "nieudolną podróbkę pierwszego Fallouta, wykonaną przez mało uzdolnionego siedemnastoletniego fana". A coś o tym wie, bo sam ma siedemnaście lat, zatem nie sposób się z nim nie zgodzić. Planszom, gdzie toczy się walka o sprawiedliwość i (s)pokój, brakuje szczegółów, właściwie tylko schematycznie pokazują pomieszczenia, w których łoisz przeciwników.

O dźwięku - irytująca muzyka w MIDI - nie będę się szczególnie rozpisywał, dużo ważniejsze jest to, że sam sposób prowadzenia rozgrywki nie daje radości i satysfakcji. Wszystko sprowadza się do nudnego klikania - lewym przyciskiem myszy wskazujesz miejsce, dokąd chcesz podejść, przeciwnika, którego chcesz sprać, lub przedmiot, jakiego chciałbyś użyć, prawym zaś aktywujesz supermoc wybraną wcześniej z klawiatury. Ponadto - również z klawiatury - możesz uruchomić kilka gadżetów, jakie trafiają w ręce twojego bohatera podczas gry (np. mapa, komputerek służący do komunikacji z szalonym profesorkiem).

Sterowanie - jak widać - jest raczej proste, niestety tak samo jest z całą resztą gry - oprawą graficzną, udźwiękowieniem, grywalnością, fabułą - właściwie wszystkim, co się na nią składa.

Jeśli chcesz powspominać, jak to się grało cztery, pięć lat temu i nie będą ci przeszkadzać rzeczy, takie jak autentycznie działająca na nerwy ścieżka dźwiękowa, słabe "odnajdowanie ścieżek" i na siłę śmieszny humor - wtedy Hero-X gorąco polecam. Jeśli jednak chcesz zagrać w dobrą grę o komiksowych superbohaterach, wybór masz tak naprawdę niewielki - Freedom Force. A tó w końcu ukazało się już na polskich półkach sklepowych.



Z niektórymi napotkanymi postaciami możesz porozmawiać, wybierając kwestie dialogowe.



Chłopaki popili - i tyle. Ja nie miałem z tym nic wspólnego.



Średnie rysunki i dużo tekstu - to cechy charakterystyczne komiksu z Hero-X.

INFO

4

Producent: Amazing Games ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.us.infogrames.com/games/herox_pc_action/ ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB ■ **Akcelerator:** 2 MB


■ porusza temat nadal niedostatecznie eksploatowany w grach ■ można pograć z sentymentu ■ duża liczba mocy


■ oprawa audio-wizualna ■ grywalność sprzed 5 lat ■ słabe wykorzystanie w grze supermocy

Może i bohater, ale na pewno nie super...

Gem.ini

GATUNEK: cRPG

Black Isle Studios zawsze będzie u mnie miało kredyt zaufania. Zyskali go, tworząc najlepszą grą role-playing wszech czasów - Fallouta, i poźniej umiejętnie rozwijając Infinity engine BioWare'u w Planescape: Torment i Icewind Dale. Kredyt ten sprawia, że gry ze znaczkiem Czarnej Wyspy kupuję zawsze. Dotrzymanie tej obietnicy przyjdzie mi o tyle łatwo, że kryzys Interplaya - firmy-matki BIS, w niewielkim stopniu (jeśli w ogóle) dotknął talentu jego pracowników!



Nie da się jednak ukryć, że to zła sytuacja Interplaya jest głównym (i jakby się nad tym zastanowić - jedynego) argumentu ideowym przeciwnikom Black Isle w ogóle i Icewind Dale II, luźnej kontynuacji role-playing sprzed dwóch lat - w szczególe. Brzmi on: jak można, w czasach Morrowinda i Neverwinter Nights, tworzyć grę na bazie dwuwymiarowego, w dodatku mocno już podstarzałego engine'u graficznego! Repliką na to mogłoby być: można, kiedy jest się pewnym, że rezultat okaże się przynajmniej niezły. Icewind Dale II zaś jest znacznie lepszy niż po prostu niezły!

Cień Chimery

Icewind Dale II jest grą wyjątkową także dlatego, że powstał w imponującym tempie - czasie sporo krótszym niż ten uznawany przez inne firmy jako minimalny. Okres ten, dzięki wprawie Blck Isle w obchodzeniu się z Infinity, nie został zmarnowany i stworzona na bazie motywów powieści Salvadore'a klasyczna historia heroic fantasy naprawdę nie powinna się nie podobać. (Choć to akurat nie jest wyznacznikiem jakości - Mr Salvatore to tzw. pisarz do wszystkiego i popełnił już dziesiątki, jeśli nie setki powieści oraz opowiadań...)

Grę rozpoczyna znakomite intro - retrospekcja w stylu pierwszego Icewind Dale'a. Tym razem jest to pamiętnik świadka wydarzeń - siostrzenicy znanego z pierwszej części "Latającego Gnoma" - Oswalda Fiddlebendera.

Dowiadujemy się z niego, że po 20 latach od wydarzeń dopowiedzianych w Icewind Dale i Heart of Winter cień ponownie padł na Dolinę Lodowego Wichru. Zorganizowane armie goblinoidów atakują Dziesięć Miast prąc na południe i wschód. Ostatnim wpisem w pierwszej części pamiętnika jest ten dotyczący upadku jednego z miast - Bremen, pogromu śpieszącej mu na odsiecz floty i pojawienia się w portowym Targos, obleganym przez zielonoskórych, grupy potencjalnych jego zbawców. Pozostałe karty tej księgi przyjdzie zapełnić właśnie im.

Już po pierwszych minutach widać, że Icewind Dale jeszcze bardziej zbliżył się do serii Baldurs Gate. Jeszcze bardziej, gdyż nigdy nie przemawiały do mnie opinie rzekomych znawców tematu, którzy twierdzili, że jeden to roleplay, drugi zaś "tylko" hack & slash. Jak dla mnie, obydwa są równie ubogie, jeśli idzie o odgrywanie ról (jak całe cRPG zresztą). W obu zdarzają się równie niesensowne questy (przy-

Jak można, w czasach Morrowinda i Neverwinter Nights, tworzyć grę na bazie dwuwymiarowego, w dodatku mocno już podstarzałego engine'u graficznego? Otóż można, kiedy jest się pewnym, że rezultat okaże się przynajmniej niezły. Icewind Dale II zaś jest... znacznie lepszy niż po prostu niezły!



nieś mi miecz, który jest 200 kroków stąd, a otrzymasz równowartość 2 mieczy). Zakres zmian dotyczy zatem tak naprawdę tego, że Icewind składał się w zasadzie z kilku dużych questów - Icewind Dale II zaś wprowadza zadania i rozmowy nawet tam, gdzie na pozór nie ma prawa ich być. Obszerność fabuły przejawia się również w tym, że samego tekstu jest tu około 2 i pół razy więcej niż w pierwszej części.

Cień Czarnej Wyspy

Cieniem Czarnej Wyspy jest mistrzowski szlif przejawiający się w niemal każdym aspekcie gry. Icewind Dale II, jako kolejny w długiej linii gier role-playing Black Isle, daje wrażenie wiarygodności, "żywości" świata. Każda z napotkanych postaci, w przeciwieństwie choćby do Neverwintera czy Morrowinda, sprawia wrażenie kompletnej odrębnej osobowości - co przejawia się tym, że zwykle nie powtarzają tego, co już słyszałeś z ust licznych poprzedników. Uznanie budzi także rozbudowa drzewek dialogowych każdej rozmowy. Te przebiegać mogą na różne sposoby w zależności od klasy postaci, jej inteligencji czy umiejętności. Już pierwszy quest - konieczność dostarczenie rannemu strażnikowi napoju leczącego - w przypadku wojownika ograniczał się do rozmowy, gdy w sytacji paladyna (czy kleryka) jedną z opcji była możliwość jego magicznego leczenia! Z kolei inne minizadanie z prologu wymagało wyłącznie postaci, która potrafiłaby blefować (a więc na pewno nie brzydzącego się kłamstwem paladyna). Naturalnie w grze słychać rozmowy kluczowe, które stworzono "na sztywno" i nie jest istotne dla ich rozwoju to, czy rozmawiasz z wojownikiem o inteligencji 5 czy magiem z inteligencją 18. W zasadzie jedynym poważnym mankamentem systemu questów jest dziennik, który zapisuje chronologicznie wszystkie ważniejsze wydarzenia, nie próbując ich grupować tematycznie.


Nazwa czaru nad głową goblinowego czarodzieja to przykład wykorzystania umiejętności specjalnych herosów.

Świat Doliny Lodowego Wichru w Icewind Dale II jest większy niż połączone obszary Icewind Dale'a, Heart of Winter i Lures of the Trialmaster! Ponownie - złożony z rysowanych plansz pozwoli odwiedzić Targos, wrócić do oka smoka, a nawet zejść do Underdarku (spotkamy w nim Drizzta Do'Urdena?). Podobnie znakomicie jak plansze, prezentują się nowe portrety członków drużyny (są także wszystkie stare, można więc udać, że drużynę stanowią np. podobni do rodziców potomkowie naszych dawnych herosów). Te wykonano w stylu Icewind Dale'a, zatem są nie do końca wyraźne - jakby "smużone", kredką świecową lub malowane farbą. Znakomita, choć wcale nie autorstwa rozchwytywanego ostatnimi czasy Jeremy Soule'a, jest również muzyka twórcy soundtracku do Fallout Tactics - Inona Zura. Wreszcie - głosy postaci. Te są po prostu rewelacyjne! Zwłaszcza świadomie erotyczny jednej pani magik, której 'I'm ready... and willing' przyprawiało mnie o dreszcze, mimo sierpniowych upałów. Obawiam się też, że tak zmysłowego "Jestem gotowa... i chętna" w polskiej wersji nie usłyszymy.

Cień D&D 3RD ED.

W Icewind Dale II, podobnie jak w części poprzedniej, tworzymy kompletną, maksymalnie sześcioosobową drużynę awanturników, a w przeciwieństwie do Baldurs Gate'a czy Neverwinter Nights niemożliwe jest, by dołączyć do niej postacie napotkane w trakcie rozgrywki. Proces kreacji jest czasochłonny i dla wszystkich, którzy nie lubują się w przegryzaniu przez kolejne ekrany opisów umiejętności (bo brak ułatwień w postaci klawisza "zalecane") - także niewdzięczny. Świadome tego BIS stworzyło aż 6 różnych drużyn, które dopasować można do własnych preferencji, dotyczących np. rozkładu klas czy charakterów. (Przy okazji - imię jednej z ostrouchych bohaterek grupy nazwanej The Lady's Lament - Vraedna - ma "to coś", nieprawda?) Ci jednak, którzy nie wyobrażają sobie rozpoczęcia gry bez uprzednich przygotowań - w nim właśnie znajdą dowody wpływów zasad trzeciej edycji D&D, na bazie której (częściowo) stworzono tytuł. Brak np. standardowego rzucania kostkami - zastąpiono go systemem puli punktów, które przydziela się poszczególnym cechom. Znikły także ograniczenia, jakim wcześniej poddano określone rasy i klasy - możliwe jest np. stworzenie niziołka-barbarzyńcy lub krasnoludzkiego maga.

Miłym prezentem dla graczy, którzy lubią wspomnianego Drizzta Do'Urdena, jest pojawienie się podras, w tym właśnie mrocznych elfów - drowów. Prócz nich - wśród bohaterów Doliny Lodowego Wichru - pojawić się mogą "źli ludzie" - Thieflingowie, czy uduchowieni magiczni Aasimarowie. Najogólniej - każda z ras ma dwie podgrupy. Całkowicie odmieniono również system punktów doświadczenia i poziomów. Teraz poziom osiągania za zdobycie liczby punktów równej poziomowi przemnożonemu przez 1000 (a więc - np. wejście na poziom 8 wymaga 8000 PD), nie zaś jak poprzednio - kolejnej potęgi dwójki - 2, 4, 8, 16, 32 tyś...). Jednocześnie, by nie było zbyt prosto i by uniknąć sytuacji, w której drużyna złożona z wysokopoziomych postaci czatuje na małe stworki warte początkowo np. 450 punkcików - ilość PD zdobywanych za ich wyeliminowanie zmniejsza się wraz z wzrostem potęgi drużyny. Dzięki temu w pewnych partiach gry walczysz "na darmo", a punkty doświadczenia zdobywasz, wyłącznie wypełniając kolejne zlecenia.


Choć, pomaluj mój świat na żółto i na niebiesko...

Powrót do Doliny Lodowego Wichru, czyli polskie Icewind Dale II

Udało się nam namówić Kierownika Działu Lokalizacji CDP, Marcina Iwińskiego, by opowiedział kilka ciekawostek odnośnie procesu powstawania polskiej wersji Icewind Dale II.

CA: Czy w drugiej części Icewind Dale PL wystąpią aktorzy znani z jedynki?

MI: Nie z dwóch powodów. Po pierwsze, IWD2 nie nawiązuje ani fabułą, ani postaciami bohaterów do poprzednika. Nie [illegible] by wykorzystywać lektorów z jedynki w dwójce - ponieważ mogliby oni kojarzyć się z pierwszą częścią gry. Druga sprawa to fakt, że w IWD 1 występowali znani aktorzy (np. Henryk Talar), a gracze (szczególnie fani RPG) często wielokrotnie prosili, by nie wykorzystywać znanych głosów, ponieważ za bardzo kojarzą się z określonymi postaciami i filmami/TV. A głos graczy jest dla nas oczywiście najważniejszy.

CA: Jak długo trwał proces lokalizacji gry? Różnił się czymś od tego w przypadku pierwszej części?

MI: Proces lokalizacji trwał niemal dwa miesiące. Zasadniczych różnic nie było, jednak podczas tłumaczenia było wyraźnie widać, że firma Black Isle zdecydowała się rozbudować linię fabularną, odchodząc od modelu znanego z jedynki (nastawionej mocno na akcję). Objawiało się to większą ilością tłumaczonego tekstu.

CA: Czy zespół, który zajmował się tłumaczeniem Icewind Dale II, to ten sam, jaki tłumaczył pierwszą część gry?

MI: Nie. Część tamtego zespołu pracuje nad Neverwinter Nights. Resztę postanowiliśmy zastąpić jeszcze lepszymi tłumaczami, którzy dobrze czują klimat gier RPG.

CA: Jakieś ciekawostki odnośnie tłumaczenia IWD2?

MI: Podczas przeglądania tekstu IWD2 trafiliśmy na całkiem ciekawą frazę, wypowiadaną przez jedną z wojowniczek: [illegible]

I jeszcze jedno: CD Projekt poinformowało nas, że polska wersja Icewind Dale 2 będzie zawierała bonus - ścieżkę dźwiękową (format audio CD) z muzyką z gry. Dla fanów jest to bez wątpienia dobra informacja, ponieważ muzykę z drugiej części Icewind Dale'a uznano za jedną z najlepszych w grach role-playing. Przypominamy też, że Icewind Dale 2 PL trafi na półki sklepowe w połowie października i będzie kosztował 99,90 zł.

Prawdopodobnie także przejściu w wypełniony umiejętnościami świat zasad trzeciej edycji D&D zawdzięczamy podniesienie poziomu trudności całej rozgrywki. Nie tylko dlatego, że podczas rozwoju postaci brak podpowiedzi, co warto wybierać (prócz opisu każdej z opcji, naturalnie), przez co niczym niezwykłym jest inwestowanie w umiejętności mniej przydatne; lecz także dlatego, że przeciwnicy wykorzystują własne zdolności z niezwykłą skutecznością. Dodatkowo od samego początku atakowani jesteśmy przez zorganizowane grupy przeciwników walczących równocześnie wręcz, z dystansu i magią, co wymusza stosowanie równie zróżnicowanej, konwencjonalno-magicznej taktyki.







W ogóle w grze położono większy niż uprzednio nacisk na magię. Przejawem tego są ogromne ilości broni magicznej. W przypadku mojej drużyny już w drugim rozdziale opowieści każdy jej członek nosił po kilka rodzajów "świecącej" broni, magicznych strzał, bełtów, pocisków zaś miałem zbyt wiele. Niemniej zdarzało się, podczas gry na poziomie średnim, zwłaszcza w początkowych stadiach, że postacie ginęły tak szybko, iż zauważałem to dopiero po upływie kilku kolejnych rund walki (strach pomyśleć, co się dzieje w ultratrudnym Sercu Furii!). Na całe szczęście w każdej chwili można skorzystać z cudownego daru aktywnej pauzy.

Cień Infinity Engine'u

Icewind Dale II powstał, jako się rzekło, na bazie wysłużonego Infinity engine'u. I choć rzeczywiście nie sposób nie przyznać, że podczas tworzenia wyciśnięto z niego ostatnie soki, zarazem podejrzewam, że gdyby nie nie najciekawsza sytuacja Interplaya, a z tą - Black Isle Studios, Icewind Dale II mogłoby być w pełnym 3D i wyglądać choćby tak jak Neverwinter Nights. Najprościej mówiąc jest - jak na standardy wizualne wyznaczane przez ten ostatni czy jeszcze ładniejsze Dungeon Siege - zaledwie poprawnie. Przynajmniej przez parę pierwszych minut, gdyż niedługo po rozpoczęciu rozgrywki przestało mi to przeszkadzać. Po kilku dalszych neverwinterowskich próbach "zbliżenia" obrazu na powrót zasmakowałem w rysowanych tłach oraz postaciach.

Niewielki wcześniej obszar świata gry "otworzył się" dzięki usunięciu obejmujących go wcześniej pasków interfejsu. Wspomnieć też należy, że ten ostatni stał się w pełni konfigurowalny. Możliwe jest więc np. samodzielne utworzenie sobie ikony skrótu do czarów w pasku umiejętności postaci.

Niechcianym dziedzictwem gier Infinity, jakie dzieli od innych Icewind Dale II, są problemy z AI. Co przy tym ciekawe - ta wydaje się słabsza nawet od tej w Heart of Winter - tu bowiem ponownie skutkuje taktyka wyciągania z mgły wojny pojedynczych przeciwników. Standardowo słabo przedstawia się kwestia wyszukiwania drogi (irytujące zwłaszcza wtedy, gdy z trzech wojowników walczy jeden, zaś dwóch pozostałych przygląda się ściennym sztukateriom...), co wymaga prowadzenia postaci za rękę, i to przez większość czasu. A skoro o technicznej stronie przedsięwzięcia mowa - gra obsługuje rozdzielczości nawet 2048 x 1536 punktów i pomimo 2D wymaga naprawdę mocnego sprzętu - 1 GHz i 256 MB RAM to akurat, by oglądać grę w całej krasie.

W cieniu Neverwintera

Mimo bezsprzecznie niezłej jakości drugiego Icewind Dale'a, nie ulega wątpliwości, że jeśli chodzi o przebojowość - tytuł podzieli losy poprzednika. Tamten przegrał w starciu o klientów z wydanymi niemal równocześnie Diablo II (uproszczone do maksimum role-playing, ale wciąż role-playing) i Baldurs Gate II. Obecna część gry ma równie niewielkie szanse powodzenia w starciu z tegorocznymi gigantami - Morrowindem i Neverwinterem. Niemniej w pełni zasługuje na mocne osiem - za to, co w cRPG-ach najważniejsze: "grywalność" i bogactwo świata oraz przedstawionej historii. Mam też nadzieję, że kolejne gry, współtworzone przez Black Isle (może wreszcie Fallout 3?), okażą się równie udane. Tymczasem wracam na północ Faerunu, do Doliny Lodowego Wichru. I pewien jestem, że nie opuszczę jej, nim grożące jej niebezpieczeństwo nie stanie się mrocznym epizodem na kartach kronik...



8

INFO

Producent: Black Isle Studios **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** http://icewind2.blackisle.com/ **Wymagania:** 400 MHz, 64 MB RAM, karta min. 16 MB **Akcelerator:** 16 MB

+ role-playing a la Black Isle Studios
+ min. 40 godzin zabawy (przy czym niektórzy z testerów potrzebowali nawet stu)
+ ogromny, wiarygodny świat
+ ogromna ilość nowego ekwipunku

- problemy z wyszukiwaniem drogi
- brak podświetlania ścieżek

JAGGED ALLIANCE 2.5

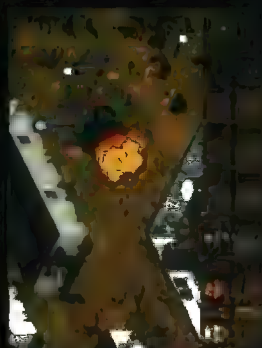
UNFINISHED BUSINESS



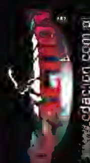


SIRTECH

Prezydent wyspy Arulco znów potrzebuje naszej pomocy w obliczu zagrożenia. Jedna z sąsiednich wysp zagroziła Arulco wystrzeleniem rakiet w główne skupiska ludzkie, chyba że rząd zgodzi się dobrowolnie oddać swe słynne kopalnie. Prezydent uznał to żądanie za niemożliwe do spełnienia i zwrócił się wła nie do nas. Naszym celem ma być zniszczenie wyrzutni zagrażających Arulco. Na miejsce dotrzemy śmigłowcem, a zaliczka już znajduje się na naszym koncie. Trzeba działać szybko, każda chwila może być cenna... Zatem - witamy w śmiertelnej grze o bardzo wysoką stawkę!







SIRTECH
www.sir-tech.com





Laureaci konkursu WARCRAFT 3

Włodzimierz Adamus, Łódź
Radosław Wyrzykowski, Kłodzko
Cezary Olatała, Pozna
Marcin Gągała, Wrocław
Piotr Ludwikowski, Masłów
Maciej Ejsymont, Olsztyn
Krzysztof Maj, Wrocław
Jakub Malik Zaczernie
Arkadiusz Roszyk, Swarzedz
Patryk Zyskowski, Grudziądz
Wojciech Jachimowski, Świebodzice
Michał Jasiński Jastrzębie Zdrój
Wojciech Dobropolski, Dębno
Michał Siudziński, Gniezno
Adam Cudak, Chrzanów
Mariusz Oboza, Andrychów
Sebastian Bastek, Olsztyn
Tomasz Podstawek, Kamienice Wrocławski
Jan Wiliński, Gdańsk
Damian Kanz, Ozimek
Kamil Marszałek, Przysieki
Andrzej Karalus, Rzepin
Daniel Krężołek Kielce
Przemek Drzazga, Opole
Piotr Pruszkowski, Łód ź
Mateusz Modzelewski, Olsztyn
Jacek Jamroży Legnica
Bartosz Kata, Okonek
Jakub Bojanowski, Zawadzkie
Joanna Sosnowik, Szczytno

Nagrody wysłane zostaną pocztą.

GRATULUJEMY!!!



Pet Racer

McDrive

Ostatnimi czasy doświadczamy swoistego rodzaju wysypu wyścigów samochodowych na nasze pecety. Ale nie tych normalnych, dla hardcore'owych miłośników benzyny w żyłach - a kreskówkowych: z małymi, śmiesznymi samochodzikami i wielkimi - przynajmniej w porównaniu do bolidów, za kierownicami których zasiadają - kierowcami. Fakt - bardzo często ta nieproporcjonalność tyczy się jedynie głowy, co jednak tylko komiczny efekt pogłębia. Najwidoczniej jednak takie proste gry całkiem nieźle się sprzedają, bo do grona dystrybutorów, chętnych na kawałek tortu, dołączył też rodzimy Techland ze stworzonym od podstaw w naszym kraju Pet Racerem. A jak się to ma do konkurencji?

Jeśli ktoś ma szybki komputer i małe wymagania, zagrać może - ale tylko może i tylko pod warunkiem, że nie ma akurat czegoś innego pod ręką.

Już na wstępie można powiedzieć, że Pet Racer przełomem żadnym nie jest. Ot, kolejne wyścigi w rodzaju Toon Racera. Owszem, od początku tworzono go w całości po polsku, aczkolwiek przyznacie chyba, że w prostych wyścigach niewiele to w zasadzie zmienia. Proste menu główne, skąpe okrzyki "bojowe" w trakcie wyścigu... lepiej wprawdzie, gdy można je bez problemu zrozumieć, ale to akurat i tak jedynie miły dodatek, który sam z siebie dobrej gry nie tworzy, a co najwyżej wspomaga w pozyskiwaniu serc graczy. Czy jednak w tym przypadku jest co wspomagać?

Jakby to powiedzieć... w każdym razie - nie bardzo. Niby od prostej z założenia gry zbyt wiele wymagać nie można, ale w tym akurat przypadku żadnego "tygodnia czepiania się wszystkiego i wszystkich" nie miałem. Największe uwagi dotyczą rzeczy w zasadzie podstawowych. Zresztą oceńcie sami.

Główne menu - nieco zwariowane, z animowanymi opcjami, ale przejrzyste i miłe dla oka - problemów nie sprawia. Na początku dostępnych jest sześciu zawodników (jak dinozaur rekin czy żółw), ale wraz z naszymi postępami w kolejnych rajdach (swoją drogą: ciekawe, czemu coś jako żywo przypominające tryb Championship nazwano tu "Przygodą", ale niech tam twórcom będzie...) dostaniemy drugie tyle bonusowych.

W dodatku bonusy nie kończą się jedynie na kierowcach. Na samym początku mamy bowiem dostęp do jednego toru z ogólnej liczby trzydziestu. Poza "normalnymi" przyjdzie się nam zresztą ścigać i na bardziej odjechanych trasach w rodzaju Księżyca. Dostęp do nich musimy, rzecz jasna, własnymi rękoma wywalczyć. I w taki oto sposób dotarliśmy do sedna sprawy "dlaczego też Pet Racer nie wzbudził entuzjazmu recenzenta?".

Po pierwsze - grafika. Cóż, o ile menusy wyglądają całkiem nieźle, to same plansze... jakieś nijakie są... Co gorsze, mimo bardzo średniego wyglądu, gra ma spore wymagania sprzętowe! Mimo podawanego jako minimum P200, na Celeronie 433 (fakt, nie jest to już obecnie nic specjalnego, tym niemniej od sprzętu minimalnego trochę - w dodatku in plus - się różni) grało się bardzo, ale to bardzo ciężko! Ciągłe skoki, zero płynnej animacji... I żeby nie było niedomówień: wszystko to w najniższej dostępnej rozdzielczości (czyli 640 x 480) oraz przy minimalnej liczbie detali! Jak na tak prostą grę, wynik to zaiste imponujący!

Kolejnym powodem do narzekań jest dźwięk. O ile bowiem muzyka jest kwestią gustu, o tyle badziewne dźwięki... Cóż, jeśli ktoś nie lubi ich samodzielnie wyszukiwać, niech zderzy się z innym uczestnikiem wyścigu... Heh, ja rozumiem, że Pet Racer do gra niskobudżetowa - ale gra nie jest, mimo wszystko, rozdawana za darmo, a za pięćdziesiąt złotych klient może chyba oczekiwać poważnego podejścia... Jednak najgorsze i tak jeszcze przed nami: gra Techlandu jest po prostu... nudna!



Cóż, jeśli ktoś ma szybki komputer i małe wymagania, zagrać może. Ale tylko może i tylko pod warunkiem, że nie ma akurat czegoś innego pod ręką, jak np. Toon Car...

PS W czasie gry nie próbujcie nawet wciskać Escape - zamiast menu z pauzą wrócicie od razu do menu głównego... Podobnie po zakończeniu wyścigu: niestety trzeba poczekać, aż się zwierzaki z zajętych miejsc nacieszą, bo inaczej wyścig przyjdzie nam odbyć jeszcze raz. Ech, nie ma to jak przyjazne traktowanie gracza...



Wyścigi zwierzaków - uwaga, słabe!!!

4

INFO

Producent: Techland ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Internet:** www.techland.com.pl ■ **Wymagania:** Win 95/98/Me/2000/Xp, P 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4 ■ **Akcelerator:** wymagany 8 MB RAM



■ około trzydziestu torów ■ pięć poziomów gry ■ znośna cena



■ wysokie rzeczywiste wymagania sprzętowe ■ taki sobie wygląd ■ brutalny klawisz Escape ■ wtórność, wtórność, wtórność, wt... ■ nuda, nuda, nuda, nuda, nuda, nu...

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Versailles II: Testament of the King

El General Magnifico

Istnieją na tym świecie rzeczy pewne i niezmienne. Pewne jest to, że po lecie nadejdzie jesień. Również to, że słońce wzejdzie na wschodzie (choć niektórzy zaciekli politycy daliby sobie niejedno uciąć, by to akurat zmienić) i zajdzie na zachodzie. Pewne jest to, że pieniądze włożone do szwajcarskiego banku już go nie opuszczą. Jak i to, że produkty firmy Cryo nie zaskoczą niczym nowym. Mianowicie Cryo robi trzy rodzaje gier - "atlantisopodobne", "odysejopodobne" i "wersalopodobne". Versailles II należy oczywiście do trzeciego rodzaju.



Oto mamy kolejną wersję gry, której głównym bohaterem tak naprawdę nie jest jakiś człowiek, lecz pałac w Wersalu. Jest to gra zawierająca, jak jej poprzedniczki, silny pierwiastek edukacyjny. Będziesz w niej animował postać młodego szlachcica, Charlesa Louisa Feverollesa, wracającego do Wersalu w 1699 roku po trzyletniej nieobecności.

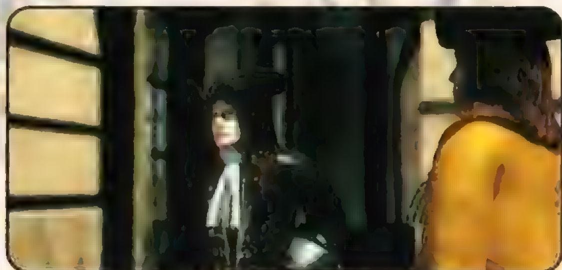
Zaraz potem nasz dorodny samiec zostaje wplątany w sieć intryg i spisków i przyjdzie mu stawić czoło niezwykle przebiegłym przeciwnikom. Rzecz dotyczy działań dyplomatycznych, poprzedzających wybuch wojny o tzw. sukcesję hiszpańską. W roku 1700 wygasła hiszpańska linia Habsburgów i mocarstwa europejskie wzięły się za łby. Chodziło oczywiście o osadzenie na tronie Hiszpanii swojego kandydata. Nasi przodkowie podchodzili do spraw poważnie i sumiennie - działania wojenne toczono na przestrzeni 14 lat (1701-1714). Jeden z największych megalomanów w historii, Ludwik XIV, postanowił osadzić na hiszpańskim tronie własnego wnuka, Filipa (sam oczywiście ani myślał abdykować we Francji na rzecz ukochanego wnusia!). Za łby wzięły się Hiszpania i Francja - z jednej strony, i Anglia, Holandia, Portugalia oraz Sabaudia - z drugiej. Generalnie w wyniku tej wojny Hiszpania straciła ostatecznie posiadłości w Niderlandach (tereny późniejszej Belgii) na rzecz Austrii, w jeszcze nieistniejących Włoszech (Sardynię, Mediolan i Neapol) na rzecz Sabaudii, a na rzecz Anglii Gibraltar i Minorkę. Traktaty pokojowe zawarto w Utrechcie i w Rastat. Austriacki cesarz Karol (Habsburg, jakby nie było!) zrzekł się praw do korony hiszpańskiej, którą otrzymał Filip (od tej pory noszący numer V), w zamian za zrzeczenie się praw do korony francuskiej. Ufff.





Paradoksalnie Francja nie zyskała terytorialnie nic, na domiar wszystkiego wojna mocno nadwerężyła francuską gospodarkę. W ogóle jeżeli zrobi się bilans francuskich strat i zysków pod panowaniem Ludwika XIV, wychodzi mniej więcej na zero - i wiele wskazuje na to, że to właśnie za jego panowania Francja weszła w kryzys, który zaowocował rewolucją, ale te rozważania zostawmy historykom.

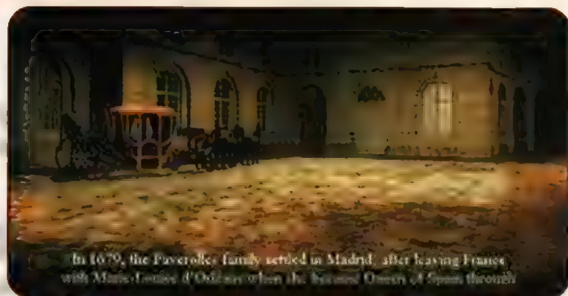
Wszystko to jest jednak pieśnią czasów późniejszych - gra toczy się podczas kilku dni w roku 1700, kiedy to młody Faverolles wraca do Francji z dworu hiszpańskiego, na którym jego matka była damą do towarzystwa Marii Luizy Orleańskiej, córki Ludwika i żony króla Karola II. Zaraz potem zaczyna się splot wydarzeń, o których Angole byliby powiedzieli: 'Shit hit the fan'.



Młody Faverolles, który trzy ostatnie lata spędził na dworze hiszpańskim, pragnie się poświęcić służbie dyplomatycznej, co jest chyba dość oczywiste. Niestety brak mu tego, co odpowiednio użyte wprawia ten świat w ruch - czyli pieniędzy. Ma tylko 50 liwrów, w dodatku z miejsca je traci na wynajęcie pokoju w oberży - na czas pobytu króla w Wersalu niezwykle rosną koszta kwater. Młodzieniec stoi więc przed nie lada problemem. Oczywiście ma też list polecający (jak d'Artagnan) do jednego z możniejszych dworaków, pierwej jednak musi go znaleźć, co nie jest łatwe.

Gra jest niewielkim kompendium wiedzy o epoce i Francji, a także o dworze Ludwika XIV. Wywoławszy odpowiednią opcję, możemy odbyć wycieczkę po pałacu wersalskim, obejrzeć wnętrza tchnące przepychem, przeczytać notki historyczne o wszystkich postaciach gry (rzeczywistych i wymyślonych), jak i obejrzeć ich wizerunki. Dowiemy się też, że Ludwik, Król Słońce, natchnienie poetów i pierwszy elegant Francji, hołdował zasadom typu "częste mycie skraca życie". Higiena nie była tym, co we wspaniałym Wersalu ceniono najwyżej - w ogromnym pałacu, będącym właściwie małym miasteczkiem, nie było ani jednej toalety z prawdziwego zdarzenia. Nie będę wam proponował, byście sobie wyobrazili, jak musiało pachnieć miejsce, w którym przez kilka miesięcy mieszkało ponad dwa tysiące ludzi bez żadnej, ale to żadnej kanalizacji. Ogrody wersalskie były może i wspaniałe, ale zejście ze ścieżki groziło utknięciem w... no, nie wdeptujmy w szczegóły, wystarczy, że oni wdeptywali. Warto jednak pamiętać, że np. porządne łazienki znikły z Francji razem z Rzymianami, a w pysznym Paryżu do dziś połowa kamienic (tych budowanych przed Napoleonem) ma kanalizację, która poraża prostotą. Wróćmy jednak do naszej gry.

Grafika prawie jak z XVIII wieku :)



Młodemu szlachcicowi przyjdzie się zmierzyć z asami wywiadu austriackiego i angielskiego, penetrować pałace, ich podziemia i ogrody, grać w rozmaite hazardowe gry, a także otwierać sekretne skrytki - do tego zaś trzeba się będzie popisać nielichą wiedzą. Nie będę się zagłębiał w szczegóły, by Mac Abra znów mnie nie obsobaczył za to, że psuję przyszłym graczom przyjemność, ale wierzcie mi - zabawa jest przednia.



Jedną z jej (niewielu) wad jest to, że programiści z Cryo znów wrócili do starych przyzwyczajeń i twarze bohaterów gry mają tyle wyrazu, co trampek po sezonie. Z drugiej jednak strony - gęby na portretach z epoki też charakteryzują się wybitnym brakiem urody. Jak się widzi te twarze diuków i markiz i na dodatek ma się świadomość, że portrecista raczej starał się pochlebić osobie, której wizerunek malował (niezadowolenie modela mogło zaowocować dożywotnim pobytem w Bastylii na koszt królewski), to trzeba stwierdzić, iż małżeństwa w tych sferach zawierano chyba wyłącznie z rozsądku. Na domiar wszystkiego twórcy gry nie bardzo umieli sobie poradzić z obsadą ról - giermek, na którego nasz bohater natyka się na początku przygody, wygląd ma młodzieńczy, a chrypi niczym stary wojak po zdobyciu gorzelni. Takich zabawnych kwiatków jest więcej.





Gra oczywiście ma opcję zapisu w dowolnym momencie, jak też możliwość wyświetlania treści dialogów dla tych, co mają słuch doskonały inaczej. Z drugiej strony trzeba rzec, że stawia spore wymagania językowe - niestety znajomość angielskiego jest warunkiem sine qua non (czy "sikwa non", jak mówił jeden, co nie chciał, ale musiał) dobrej zabawy. Co prawda i to nie wystarczy - będziesz musiał wykazać się znajomością architektury, hydrauliki, ogrodnictwa i mitologii (Ludwik XIV bardzo lubił, kiedy - naciągając podobieństwo, aż jęczało - porównywano go do Apolla. Tak naprawdę z Apollem łączyły go dwie litery w imieniu i chyba płeć).

Trzeba też powiedzieć, że aby przeżyć przygodę młodego Faverollesa do końca, musisz uważać jak dentysta leczący ząb starego słonia - niewłaściwa odpowiedź czy niewłaściwe zachowanie łacno zaprowadzi cię do Bastylii - albo i gorzej. Ludwik był władcą absolutnym, a Bastylia jego prywatnym więzieniem, co oznaczało, że trafiało się tam bez sądu, bez wyroku, wyłącznie na podstawie królewskiego "listu polecającego". A wyjść z niej można było tylko wtedy, jak się Ludwikowi przypomniało... a król nie miał najlepszej pamięci. Ci, co narzekają na bezprawie sądów rozmaitych maści rewolucji, zapominają, że były to jednak sądy: stronnicze, niekiedy pozbawione podstawy prawnej, ale sądy - a do Bastylii można było bez żadnej rozprawy trafić za napisanie złośliwego wierszyka o którejś z królewskich kochanek (sprawa Henri Latude'a) - i siedziało się do końca życia. Animując postać Faverollesa, zechciejcie o tym pamiętać, bo inaczej... Game Over!



Prawdziwym utrapieniem jest natomiast to, że nieprzychylnie do Feverollesa nastawieni dyplomaci mogą zameldować królowi o jego młodzieńczej zuchwałości znacznie później, w wyniku czego wylatujesz z gry nie bardzo właściwie wiedząc dlaczego. Zatem radzimy częste zapisy gry, by można było odrobić straty przy minimalnie niewielkich kosztach.

Grafika jest niezła; powiem nawet więcej: taka sobie. Rozdzielczość 640 x 480 pikseli to nie jest dziś to, co tygrysy lubią najbardziej - zwłaszcza że gra ma w sumie spore wymagania. Nie reaguje też na polecenia z zabójczą prędkością - zagadnięty typ odwraca się w twoją stronę z szybkością rozjuszonego żółwia. Doprawdy trzeba sobie powiedzieć, że jest to wynik niedbalstwa programistów, którym się po prostu nie chce porządnie optymalizować kodu gry.

Na osobne pochwały zasługuje oprawa muzyczna gry, na którą składają się utwory Lully'ego, Maraisa, Couperina i D'Angleberta w wykonaniu Orkiestry Capriccio pod batutą Skipa Sempe. W dobie ponurych łoskotów, prezentowanych przez rozmaite zespoły, których członkowie tak naprawdę o muzyce nie mają żadnego pojęcia, wysłuchanie kilkunastu utworów skonstruowanych z matematyczną precyzją przez największych kompozytorów epoki to nie lada gratka - i już choćby dlatego polecam tę grę ludziom, których słuch i smak muzyczny mają się jeszcze całkiem dobrze.

W sumie otrzymujemy grę godną polecenia wszystkim miłośnikom historii. Po skończeniu zabawy niewątpliwie opadnie cię myśl, że byłoby pięknie, gdyby na przykład podobną grę zrobiła jakaś polska firma, a jej bohaterem byłby choćby zamek na Wawelu. No ale chłopców z Cryo sponsorowało francuskie Stowarzyszenie Muzealników. Muzealników - oczywiście - dyrekcja muzeum wersalskiego. Nasi muzealnicy są biedni niczym myszy kościelne, choć historię mamy nie mniej ciekawą niż Francuzi...

CDA

INFO

6

Producent: Cryo **Dystrybutor:** Cryo **Internet:** www.cryo.com **Wymagania:** Win 95/98, Windows ME, XP, PII 350, 128 MB RAM **Akcelerator:** minimum 8 MB



- walory edukacyjne
- doskonale uchwycony klimat epoki
- ciekawy wątek przygodowy
- wspaniała ilustracja muzyczna



- niezbyt udana grafika
- spory stopień trudności zagadek
- wysokie wymagania sprzętowe

Grafika prawie jak z XVIII wieku :)



motogp

GATUNEK: SYMULATOR

McDrive (z nieocenioną pomocą Allora)

Moto GP to w wyścigach motocyklowych odpowiednik Formuły 1: najlepsi kierowcy, najszybsze maszyny i oczywiście najpiękniejsze dziewczyny. Najlepiej - rzecz jasna - udać się na takie zawody osobiście i samemu wszystkiego dotknąć (zwłaszcza dzie...znaczy się maszyny), ale że takich szczęśliwców za wielu nie ma, pozostają transmisje w telewizji tudzież komputer. Wyśmienicie nadaje się do tego Moto GP - gra nie dość, że ma wszystkie niezbędne licencje, to jeszcze po prostu wymiata!



Weźmy na przykład Allora - osobnik ostatnimi czasy po uszy siedzi w grach RPG, od paru miesięcy poza Morrowindem, Neverwinterem i Dungeon Siege'em świata niewidzi. Tak się przynajmniej wydawało. Ale image ten (fałszywy, a jakże!) legł w gruzach, gdy tylko zgłosił się "z własnej nieprzymuszonej woli" do recenzji Moto GP. (Dobra, dobra - nie była to żadna nieprzymuszona wola! Przez urlop kogoś innego zostałem w to wrobiony!)

Zaczęło się oczywiście od wielkiego narzekania na zły los oraz wszelkie możliwe niesprawiedliwości społeczne lub też dziejowe, ale ustało ono już parę sekund po pierwszym uruchomieniu gry. A i wcześniej powodem biadolenia były nie tyle kłopoty z płytką, co raczej czyjaś wrodzona niechęć do wszystkiego, co nie jest grą fabularną z rzędami cyferek oraz obowiązkowym ratowaniem świata (nabijaj się, nabijaj. Jeszcze cię kiedyś trafi, zobaczysz!). Bo jak potem sprawdziłem, sadowienie się gry na dysku przebiega bez najmniejszych kłopotów.



Zagadka milczącego Allora

Co jednak spowodowało, że Allor zamilkł? Pierwsze podejrzenie (jakaś `superbabe` zdobiąca ekran?), okazało się fałszywe: menu główne jest bowiem politycznie poprawne, a tło stanowią filmiki z wyścigów. Owszem, niektóre są bardzo dobre, zwłaszcza te z kraksami, ale to dla miłośnika długouchych trochę za mało (ja ci dam długouchych! Barbarzyńca



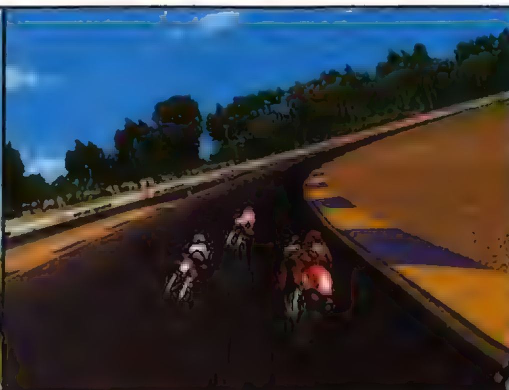
A i to z zewnątrz wcale im nie ustępuje!



Ta gra nie ma po prostu wad! Oczywiście pod warunkiem, że nie rzucimy się od razu na najtrudniejszy poziom trudności, bo wtedy skopie nam tyłki aż (nie)miło, ale dzięki temu będzie przecież stanowić wyzwanie przez wiele, wiele dni - dlatego nawet i ten szczegół bez wahania zaliczę do zalet, a nie wad.

Wyścigi motocyklowe w najlepszym z wydaniu!


W dodatku zza kierownicy widać jednak dużo mniej...




...co znaczeło częściej kończy się, jak na załączonym obrazku widać

jeden, zero poszanowania dla poglądów innych...). Co się zatem takiego stało? Otóż, ambitnie wszedł do Grand Prix Championship, a tam... a tam zaczyna się od stworzenia kierowcy! Dokładnie tak jak w ukochanych przez niego RPG-ach! Dostaje się dziesięć punktów, które należy w dowolny sposób rozdzielić między cztery umiejętności. I to w zupełności wystarczyło, by przerwać litanię jego żali, ale obfitujące w niespodzianki spotkanie z Moto GP wcale się na tym nie skończyło.

Jako osobnik w temacie wyścigów motocyklowych zielony, a do tego jeszcze w miarę rozsądny (taaa, jak go chwalą, żadnej złośliwości nie dorzuci, żeby go przypadkiem chwalić nie przestali...), zamiast rzucać się od razu na składający się z dziesięciu kolejnych wyścigów sezon, gdy tylko zobaczył opcję treningu, z triumfalnym uśmiechem na obliczu pacnął Enter. I choć przez chwilę wydawało się, że trening - polegający na wykonywaniu motocyklem kolejnych zadań w rodzaju jazdy na tylnym tudzież przednim kole - będzie ponad jego siły (w końcu nie można tu wcisnąć spacji, by zaplanować akcję - he, he), po krótkiej przerwie, jaka jest niezbędna, by sprawdzić obłożenie klawiszy sterujących, z jego gardła wydobył się okrzyk triumfu. Rzecz to niepojęta, ale udana jazda na tylnym kole sprawiła mu radość! (No co, każdemu może się zdarzyć, nie? A od spacji wara! Jest pożyteczna, ale w RPG-ach, a tutaj nawet jej nie oczekiwałem!) A gdy się ponadto okazało, że po takim wyczynie umiejętności jego kierowcy wzrosły o punkt - cóż, rzucił się na trening, jakby to była nowa kampania w Neverwinterze! (Bez przesady, bez przesady, dobrze?)



Dajmy spokój Allorowi

Zostawmy jednak na chwilę przygodę Allora z Moto GP na boku (uff, nareszcie się odczepił...), by przyjrzeć się tworzeniu postaci oraz treningowi nieco bliżej. Jak już wspomniałem, przed przystąpieniem do mistrzostw w trybie GP, trzeba stworzyć postać, rozdzielając dziesięć punktów między umiejętność przyspieszania, hamowania, wchodzenia w zakręty oraz osiągania prędkości maksymalnej. Zaraz potem można już ruszać na wyścigi i tam zdobywać kolejne punkty doświadczenia (maksymalnie sześć - za zajęcie pierwszego miejsca), ale lepiej zrobić tak jak Allor, czyli przejść trening. Nawet jeśli się jest w tego typu grach weteranem, bo zdobycie złota we wszystkich testach da nam dodatkowych dziesięć punktów do każdej umiejętności! Czyli w sumie czterdzieści! Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zrobić wszystkie testy na srebrny medal (wtedy dostajemy po jednym punkcie za każdy test, czyli w sumie pięć na kategorię) albo też skoncentrować się - np. - na przyspieszeniu (punkty przydzielane są w zależności od tego, do jakiej kategorii należy dany test).

Ruszamy na mistrzostwa

A potem... a potem ruszamy w bój, czyli na mistrzostwa! Możemy oczywiście wybrać jeden z trzech poziomów trudności, ale na początku dobrze jest poprzestać na tym najsłabszym. Dlaczego? Bo wcale taki banalny nie jest! Owszem, daje się go wygrać bez większych problemów, ale w żadnym razie nie jest to nudne. Zdobyte tu punkty będą jak znalazł po przejściu do wyższej ligi. Tak, tak - po zakończeniu pierwszego sezonu możemy tą samą postacią rozpocząć drugi sezon. I ponownie wybrać poziom trudności, na przykład



Wyścigi motocyklowe w najlepszym z wydaniu!

średni (w końcu nasza postać wcale już taka słaba nie jest). Dla graczy bardziej zaawansowanych jest to rozwiązanie ze wszech miar polecane (choć desperaci mogą oczywiście rzucić się od razu na wyższy poziom), ale dla początkujących... lepiej jeszcze raz przejść mistrzostwa na najniższym poziomie. Różnica jest bowiem spora, a w dodatku do zwiększonych umiejętności innych zawodników dochodzą jeszcze trudniejsze warunki pogodowe.

Zachwycamy się pogodą

Na pierwszym poziomie trudności jeździ się zawsze w warunkach idealnych: słoneczko, suchutki asfalt - czegóż można chcieć więcej? Nie zawsze jest jednak tak pięknie, o czym możemy się przekonać chociażby podczas treningu. Czeka nas tu bowiem zarówno jazda wieczorem, kiedy trasę w zasadzie ledwo widać (nieco przejaskrawione określenie, ale różnicę widać gołym okiem), jak i w czasie opadów. A wtedy nie dość, że widać wcale nie więcej, to jeszcze dochodzą do tego fontanny wody wyrzucane przez koła motocykli jadących przed nami! W takich warunkach jeździ się naprawdę kiepsko, choć na szczęście mniejsza widoczność to w zasadzie jedyne utrudnienie. Jeśli bowiem chodzi o zachowanie się motocykli, zmiany są pomijalnie małe, a jazda z ponad setką na zakrętach nie kończy się szorowaniem asfaltu tudzież bliskim spotkaniem twarz - trawa pobocza.

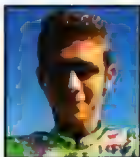
Przechodzimy do realizmu

Jak to możliwe? Całkiem prosto - Moto GP nie jest bowiem wcale jakimś superrealistycznym symulatorem dwóch kółek! Zapytacie pewnie, jak się to ma do wspomnianej wcześniej grywalności? Otóż, w tym konkretnym przypadku jedno wcale drugiemu nie przeczy! Gra, owszem, zbyt realistyczna może nie jest, ale tyczy się to w zasadzie jedynie zwiększonych zdolności jeźdźca do utrzymywania się w siodle oraz przyczepności rumaka. Dzięki temu nie trzeba się obawiać zakrętów, bo w najgorszym razie wyjedzie się na pobocze. Nawet wpadnięcie na pełnej prędkości w piach bardzo rzadko kończy się "supermanem" przez kierownicę, a zazwyczaj tylko utratą prędkości. Jedynym pewnym sposobem, by zaliczyć przyspieszony kurs latania (a właściwie spadania, bo efektownie to nie wygląda), jest tu albo wywrotka do tyłu przy zbyt nachalnym podnoszeniu przedniego koła, albo zderzenie z innymi uczestnikami zawodów.

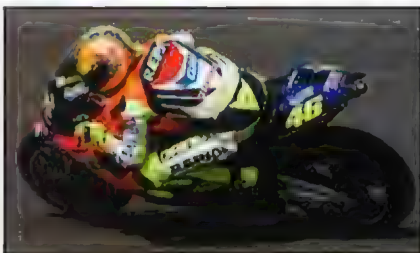
Takie uproszczone podejście do kwestii panowania nad bestią ma mimo to dużo więcej zalet niż wad. Poza garstką maniaków, dla których i Superbike to za mało, reszcie uproszczenia te zamiast przeszkadzać, będą tylko pomagały. Nie jestem sobie w stanie przypomnieć żadnej innej

Tegoroczny Top 5

1 Valentino ROSSI
REPSOL Honda Team



Motor: honda
Data urodzenia: 16.02.79
Miejsce urodzenia: Urbino/Włochy
Kariera:
Pierwsze Grand Prix: 1996 Malezja w klasie 125cc
Pierwsze Pole Position: 1996 Czechy w klasie 125cc
Pierwsze najszybsze okrążenie: 1996 Francja w klasie 125cc
Pierwsze pojawienie się na podium: 1996 Austria w klasie 125cc
Pierwsze zwycięstwo w Grand Prix: 1996 Czechy 125cc
Liczba zwycięstw w Grand Prix: 47
Liczba drugich miejsc w Grand Prix: 11
Liczba trzecich miejsc w Grand Pirx: 10
Liczba zdobytych Pole Position: 21
Liczba najszybszych okrążeń: 42
Liczba tytułów mistrza świata: 3



2 Tohru UKAWA
REPSOL Honda Team



Motor: honda
Data urodzenia: 05.05.73
Miejsce urodzenia: Chiba/Japonia
Kariera:
Pierwsze Grand Prix: 1994 Japonia w klasie 250cc
Pierwsze Pole Position: 1999 Katalonia w klasie 250cc
Pierwsze najszybsze okrążenie 1999 Japonia w klasie 250cc
Pierwsze pojawienie się na podium: 1994 Japonia w klasie 250cc
Pierwsze zwycięstwo w Grand Prix: 1999 Francja 250cc
Liczba zwycięstw w Grand Prix: 5
Liczba drugich miejsc w Grand Prix: 17
Liczba trzecich miejsc w Grand Pirx: 14
Liczba zdobytych Pole Position: 3
Liczba najszybszych okrążeń: 5
Liczba tytułów mistrza świata: 0



3 Max BIAGGI
Marlboro Yamaha Team



Numer startowy: 3
Zespół: Marlboro Yamaha Team
Motor: yamaha
Data urodzenia: 26.06.71
Miejsce urodzenia: Rzym/Włochy
Kariera:
Pierwsze Grand Prix: 1991 Europa w klasie 250cc
Pierwsze Pole Position: 1992 Europa w klasie 250cc
Pierwsze najszybsze okrążenie: 1992 SAF w klasie 250cc
Pierwsze pojawienie się na podium: 1992 Włochy w klasie 250cc
Pierwsze zwycięstwo w Grand Prix: 1992 SAF 250cc
Liczba zwycięstw w Grand Prix: 37
Liczba drugich miejsc w Grand Prix: 29
Liczba trzecich miejsc w Grand Pirx: 19
Liczba zdobytych Pole Position: 49
Liczba najszybszych okrążeń: 36
Liczba tytułów mistrza świata: 4




Start jaki jest, każdy widzi - ale kamera ta choć efektowna, efektywna raczej nie jest.



Jazda w boku - bardzo ekscytująca, a przy tym pokazuje ile więcej widzi się patrząc z zewnątrz

motocyklówki, która wzbudziłaby u nas ostatnimi czasy równie wielkie zainteresowanie! Jazda na takich maszynach jest w końcu wystarczająco ekscytująca i bez ciągłej walki o utrzymanie się na siedzisku. Zwłaszcza że inne wrażenia z jazdy: poczucie prędkości, przechylanie się na zakrętach tudzież ruchy zawodników są dokładnie takie, jak być powinny, zatem i iluzja jest właściwie doskonała. W rzeczywistości zawodnicy zbyt często przecież nie padają, a że tutaj jest to przede wszystkim zaleta modelu jazdy, a nie umiejętności gracza - cóż, z obserwacji wynika, że już po paru chwilach nikt sobie tym głowy nie zaprząta.

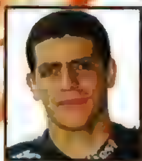
Zwracamy się w stronę trybu arcade...

Skoro w grze spotykamy się z uproszczoną fizyką jazdy, niegłupio byłoby także przyjrzeć się jej pozostałym trybom, bardziej przecież arcade'owym. W końcu mamy tu jeszcze Arcade Championship, Quick Race oraz Time Trial. Mamy, mamy, a i one mają się bardzo dobrze - przez co chciałem powiedzieć, że nie są to jedynie kolejne opcje w menu, z których nikt nie korzysta. Zwłaszcza jeśli chodzi o Arcade Championship, bo dwa pozostałe przydają się bardziej jako dodatek treningowy tudzież sposób na podbudowanie własnego ego. Co innego mistrzostwa! Tak samo jak w wersji GP, tak tutaj sezon składa się z dziesięciu wyścigów - i to rozgrywanych dokładnie na tych samych trasach. Gdzie zatem różnica? W sposobie wyboru kierowcy oraz oceny naszych dokonań. Nie mamy tu bowiem możliwości rozwojowego awatara, ale też nie startujemy z całkowitym leszczem. Do wyboru są wszyscy odkryci zawodnicy (tych co lepszych trzeba - rzecz jasna - najpierw wywalczyć) oraz nasze postacie z trybu GP. Ponieważ epizody grane przez nie w Arcade Championship nie wpływają na przebieg ich kariery (tzn. nie dostajemy za to żadnych punktów doświadczenia, by je rozwinąć), mogłoby się wydawać, że poza przyjemnością płynącą z jazdy w zasadzie nic więcej nas tu nie trzyma...

...i się z nim rozprawiamy!

A to akurat byłby wielki błąd! Tutaj bowiem też jeździ się na punkty - tyle, że te nie zależą bezpośrednio od zajętego na mecie miejsca, a od stylu jazdy. Dzięki temu jeździ się jeszcze przyjemniej! Człowiekowi aż chce się przykładać do stylu jazdy. Najpierw trzeba wprawdzie przypomnieć sobie klawiszologię i triki z treningu - ale warto. Nawet takie w zasadzie banalne, by je wykonać, poderwanie przedniego koła owocuje rosnącym w bardzo szybkim tempie licznikiem bonusu! Że o paleniu gum czy powerslide'ach nawet nie wspomnę! Ech, w końcu można się popisywać nie tylko dla samych popisów! Jednak poza promowaniem trików w tych mistrzostwach znajdziemy coś więcej. W ostatecznej punktacji ważną pozycję stanowią bonusy otrzymywane za jazdę "po torze na motorze", czyli po ludzku: bez upadków i bez wyjeżdżania poza asfalt. W teoretycznie poważniejszym trybie GP jest to niekiedy najlepszy sposób na wyprzedzenie rywali, a tutaj. Co z tego, że kilku "łyękniemy", skoro taką przejażdżką

4 Alex BARROS
West Honda Pons



Motor: honda
Data urodzenia: 18.10.70
Miejsce urodzenia: Sao Paulo/Brazylia
Kariera:
Pierwsze Grand Prix: 1986 Hiszpania w klasie 80cc
Pierwsze Pole Position: 2000 Włochy w klasie 500cc
Pierwsze najszybsze okrążenie: 1992 Węgry w klasie 500cc
Pierwsze pojawienie się na podium: 1992 Holandia w klasie 500cc
Pierwsze zwycięstwo w Grand Prix: 1993 FIM 500cc
Liczba zwycięstw w Grand Prix: 4
Liczba drugich miejsc w Grand Prix: 9
Liczba trzecich miejsc w Grand Prix: 7
Liczba zdobytych Pole Position: 3
Liczba najszybszych okrążeń: 8
Liczba tytułów mistrza świata: 0



5 Carlos CHECA
Marlboro Yamaha Team



Numer startowy: 7
Zespół: Marlboro Yamaha Team
Motor: yamaha
Data urodzenia: 15.10.72
Miejsce urodzenia: Sant Fruitos/Hiszpania
Kariera:
Pierwsze Grand Prix: 1993 Europa w klasie 125cc
Pierwsze Pole Position: 1998 Hiszpania w klasie 500cc
Pierwsze najszybsze okrążenie: 1995 Katalonia w klasie 500cc
Pierwsze pojawienie się na podium: 1996 Malezja w klasie 500cc
Pierwsze zwycięstwo w Grand Prix: 1996 Katalonia 500cc
Liczba zwycięstw w Grand Prix: 2
Liczba drugich miejsc w Grand Prix: 12
Liczba trzecich miejsc w Grand Prix: 6
Liczba zdobytych Pole Position: 1
Liczba najszybszych okrążeń: 4
Liczba tytułów mistrza świata: 0





Jak widać nie tylko gracz będzie próbował wykorzystać pobocze [illegible]

10/2002

W Moto GP dbałość o szczegóły po prostu powala - pomyślano nawet o bajerach, takich jak drgająca kamera przy widoku z helikoptera!



Ech, żebyście jeszcze mogli zobaczyć, jak to wygląda w ruchu! Miodzio!

drastycznie obniżymy nasz ostateczny wynik punktowy (dlaczego drastycznie? Bo za pierwszy dobrze przejechany odcinek otrzymujemy x punktów x zależy od poziomu trudności - za drugi 2x, za trzeci 3x, po wpadce zaś musimy zaczynać od początku, więc dostaniemy zań nie 4x, a tylko x...)? Wprawdzie można to nieco nadgonić punktami za dobry czas, ale gra nie jest warta świeczki.

Piszemy o bonusach

Po co jednak komu te punkty? Żeby zdobywać bonusy! Poza nowymi kierowcami, których zdobywamy jednak po dobrym ukończeniu wyścigu, punkty te są niezbędne, by móc używać dodatków w rodzaju odwróconych lustrzanie torów. Fakt, są to - w przeważającej większości - tylko bajery (choć takie turbo nawet jeśli jest tylko bajerem, to bez wątpienia baaardzo przydatnym), ale za to jak wpływają na chęć do dalszej gry! Nawet widok wireframe (trójkąty bez żadnego wypełnienia - czyli kolorowe "druty" na czarnym tle), mimo iż do zdobywania kolejnych punktów raczej się nie nadaje, do pokazania znajomym będzie jak znalazł. Najlepszy, by rozluźnić atmosferę, jest jednak Brring Ding Ding. Po jego włączeniu odgłosy wydawane przez silniki napędzające nasze wspaniałe maszyny zastępowane są odgłosami wydawanymi przez członka teamu developerskiego! Efekt jest taki, jakby stado dzieci urządziło wyścigi wokół piaskownicy, nie szczędząc przy tym gardeł. Niby banał, ale gdy tylko taki wyścig poszedł na głośniki, zleciała się cała redakcja! I to nie tylko CD-Actiona!

Wspominamy o wykonaniu

W ogóle obcując z MotoGP ma się wszechobecne wrażenie dopracowania. Tutaj wszystko jest na swoim miejscu! Chce się jeździć nie tylko dlatego, że kocha się jazdę, ale i dlatego, że dzięki temu zdobywa się dostęp do kolejnych opcji. Owszem, wielu z was pomyśli pewnie o grach konsolowych, ale... w tym przypadku podejście to sprawdziło się w stu procentach! Dzięki tym dodatkom gra niesamowicie wciąga i można ją przechodzić, przechodzić i przechodzić, próbując zdobyć coraz więcej punktów, by ulepszyć postać tudzież wygrać nowe bonusy! Zresztą, skoro już o konsolach wspomnieliśmy... dokładnie ta sama firma przygotowywała tę grę na Xbox i co by złego o pomysłach Microsoftu nie sądzić, wyszło to graczom jak najbardziej na zdrowie.

Dzięki temu tytuł nie dość, że bardzo dobrze wygląda i obsługuje wszystkie najnowsze wynalazki z Pixel i Vertex Shaderami włącznie (choć i bez nich do wyglądu przyczepić się nie można!), ale i ma zadziwiająco małe wymagania sprzętowe! Takiej płynności i uczucia prędkości przy prezentowanym na ekranie bogactwie szczegółów jeszcze nie było! Nawet Allor powiedział tylko jedno: "w końcu coś równie dobrze zoptymalizowanego jak Dungeon Siege". I coś w tym jest! Znamienne, że obie gry miały konszachty z Microsoftem, ale pozwolicie, że wątku spiskowego nie będę dalej rozwijał, OK? Liczą się w końcu efekty, a te w obu przypadkach rzucają na kolana!

Poświęcamy akapit na tryb multi

Oczywiście tego też nie mogło tutaj zabraknąć. A żeby było ciekawiej - poza standardowymi opcjami gry w sieci lokalnej oraz Internecie, dostępny jest tutaj także, odchodzący na PC-tach w zapomnienie, split-screen, dzięki któremu można się we dwójkę ścigać na jednym ekranie! Fakt, że znacznie mniej wtedy na nim widać, ale dzięki bogactwu dostępnych tu trybów kamery (łącznie z widokiem z oczu kierowcy i stacyjką, tudzież z poziomu zderzaka, zlaczy się przedniego koła) bez problemów daje się znaleźć "dla każdego coś miłego".

I piszemy podsumowanie!

Mimo że pod względem realizmu jazdy gra na kolana nie rzuca, wszystko inne aż z nawiązką to rekompensuje! To w końcu nie gra dla zatwardziałych maniaków, a normalnych miłośników dwóch kółek, dla których w chwili obecnej nic przyjemniejszego się nie znajdzie! W Moto GP dbałość o szczegóły po prostu powala - pomyślano nawet o bajerach, takich jak drgająca kamera przy widoku z helikoptera! OK, OK, zdaję sobie sprawę, że na konsolach tego typu traktowanie klienta-gracza jest na porządku dziennym, ale tytuły wydawane na PC bardzo często gdzieś gubią to podejście...

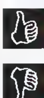
Dlatego też tak dobre wrażenie zrobił na Moto GP! Ta gra nie ma po prostu wad! Oczywiście pod warunkiem, że nie rzucimy się od razu na najtrudniejszy poziom trudności, bo wtedy skopie nam tyłki aż (nie)miło, ale dzięki temu będzie przecież stanowić wyzwanie przez wiele, wiele dni - dlatego nawet i ten szczegół bez wahania zaliczę do zalet, a nie wad.

Od takich zaś zachwytów tylko krok do oceny. Dlaczego mimo to nie dziesiątka? Cóż - gra jest świetna, ale... na konsolach to już było, więc do pełnej przełomowości mimo wszystko jej brakuje. Co nie zmienia faktu, że w chwili obecnej na PC rządzi - i mieć ją po prostu trzeba, z czym nawet Allor polemizować nie będzie, prawda? (Ano prawda, prawda... choć i tak wolę Neverwintera.) :)

9+

INFO

Producent: Climax Development ■ **Dystrybutor:** THQ ■ **Internet:** motogp.thq.de ■ **Wymagania:** Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/Windows ME ■ **Akcelerator:** wymagany


■ bardzo przyjemna grafika ■ dość niskie wymagania ■ dużo bonusów ■ rozwój kierowcy ■ świetna grywalność

■ hm, w zasadzie to brak...

GATUNEK: FPS

ALIENS VERSUS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Losy serii Alien vs. Predator, wspólnego dzieła Sierra Entertainment i Fox Interactive, wpisać by można w układzie współrzędnych jako sinusoidę. Pierwszy był, powtórzę po raz n-ty – słaby. Z filmów pozostały tylko dźwięki, a to, co najważniejsze – znikł klimat, wyparty przez hordy wrogów. Alien vs. Predator 2 przywróciło wiarę w to, że te kultowe obrazy znajdą godne odbicie na monitorach. Było tak, jak być powinno – klimatycznie (czyt. strasznie), ciekawie i... pięknie. Właściwie gra miała tylko jeden mankament, na który zgodnie wskazują wszyscy grający – była za krotka.

Xeno-gem

Stworzenie ciągu dalszego historii Fox Interactive zleciło Third Law Interactive autorom KISS: Psycho Circus – shootera, który prześliznął się przez scenę niezauważony nawet przez fanów gatunku. Zdawało się, że zadanie postawione przed nimi jest proste: wstrzelić się w oczekiwania graczy, którzy życzyli sobie nowego-starego. Wystarczyłoby dodać oryginalne rodzaje broni, przeciwników, ciekawe lokacje – by Primal Hunt, tak bowiem zatytułowano to dopowiedzenie, był hitem. Wystarczyłoby... tymczasem już po kilkunastu minutach gry zastanawiałem się nie nad tym, czy zasługuje na którąś z nagród, jakie zdobyła podstawka, ale czy to na pewno krewny tamtej wielkiej gry!

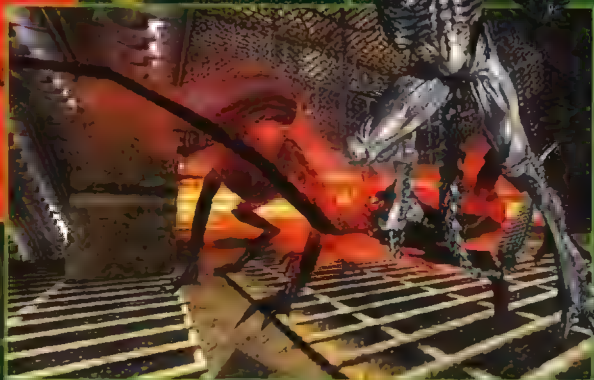




Primal Hunt jest prequelem Alien vs. Predator 2, rozpoczynającym się 500 lat wcześniej, prowadzącym do tragedii LV-1201. Kampania single player składa się łącznie z 9 misji i podobnie jak podstawka, pozwala na wybór bohatera. Człowiekiem jest major Korporacji – Dunya – spora gabarytowo niewiasta obdarzona przez naturę niezłym... rosyjskim akcentem. Drugim z bohaterów jest predator, trzecim – obcy w postaci predaliena, czyli pozbawionej umiejętności łażenia po ścianach oraz suficie hybrydy obcego i predatora (ot, tym razem jako face-hugger wgryzasz się w łowcę...).
Akcja Primal Hunt toczy się wokół tajemniczego Artefaktu Predatorów. Dunya próbuje z nim uciec i zachować życie, predator – zdobyć, odzyskując wolność, zaś predalien – zniszczyć i zapewnić tym samym spokój Ulowi. W wypełnieniu tych zadań pomagają wszystkim nowe umiejętności – Dunya np. dysponuje średnio użytecznym podwójnym pistoletem czy ustawianiem działek strażniczych; predator – tylko niezłym flechette gunem (w trybie multiplayer także możliwość autodestrukcji, pamiętamy to z finału predatora); obcy wreszcie... i tu panom z Third Law Interactive zabrakło inwencji, bo ten jest jedynie w stanie w nieco inny sposób żywić się ludźmi. A wystarczyło zrezygnować z predaliena i stworzyć obcego, plującego kwasem...

Brak inwencji nie jest jednak najgorszy – najgorsza jest sama rozgrywka. W Primal Hunt bowiem powracamy do czasów AvP – a więc hord wrogów i ciasnych korytarzy. Przez to tytuł zasługuje na miano nie Pierwotnych Łowów, lecz – Prymitywnej Rzezi. Gra się zupełnie inaczej niż w podstawce, gdzie przez dobre dwa etapy (jeśli mnie pamięć nie zawodzi) nie pojawiał się żaden przeciwnik, a i tak napięcie sięgało zenitu. Tu, będąc człowiekiem, wszystką broń zbierasz w przeciągu pierwszych trzech minut gry, a później rozgrywka wygląda tak, że – nie zwalniając palca z klawisza 'fire' – biegasz korytarzami i odpierasz nieustanne ataki przynajmniej trzech obcych, by naraz – pac! – oglądać wnętrze facehuggera... w AvP2 najgorsza była świadomość, że ONI czają się gdzieś w pobliżu. W Primal Hunt wydawane przezeń dźwięki giną zagłuszone hukiem broni. Tu po prostu nie masz czasu, by się bać!

Brak klimatu i nadmiar frustracji oraz klątw, wydobywanych zza zaciśniętych warg, jest w Primal Hunt grzechem głównym, lecz niejedynym. Inne to np. słaba konstrukcja plansz – zwłaszcza multiplayerowych, które nie tylko nie wnoszą nic nowego, ale są ledwie grywalne. Dochodzi do tego, że na jednej z bardziej kolorowych poczułem się jak w Serious Samie. I tyle tylko, że tam wszystko miało jakiś przyjemnie bezmyślny sens, no i nie tego oczekiwałem po tytule, który miał mnie przestraszyć. Ostatnią kroplę goryczy stanowiła AI moich sprzymierzeńców. Kiedy jeden z nich po raz trzeci przeciągnął po mnie płomieniem miotacza, sam miałem ochotę odgryźć mu... głowę



Mimo to byłbym niesprawiedliwy twierdząc, że w Primal Hunt nie ma rzeczy dobrych. Są – dwie. Pierwsza to ta, że w kampanii Dunyi dwukrotnie można wymierzyć w xenomorpha ze snajperki. Druga to zwiastun filmowy No One Lives Forever 2. Cała reszta jednak to eksploatujący legendę filmów prymitywny FPS, który – zgodnie z prawem sinusoidy – serię AvP ściąga ponownie poniżej średniej. Miejmy nadzieję, że kolejny ponownie wyniesie ją na szczyty.

4

Producent: Third Law Interactive/Fox Interactive **Dystrybutor:** Play-It
Internet: http://avp2.sierra.com/expansion/
Wymagania: 450 MHz 128 MB RAM **Akcelerator:** 16 MB


▪ oprawa graficzna ▪ dźwięk ▪ filmowe rekwizyty


▪ brak klimatu ▪ predalien ▪ pokemonowy robak z paszczą

INFO

Z filmów pozostały tylko rekwizyty i dźwięki!

GATUNEK: SYMULATOR

RC Helicopter



Niejednokrotnie już zastanawiałem się, co tak naprawdę sprawia, że jedne gry katuję miesiącami, podczas gdy o innych zapominam już po paru dniach. W przypadku zręcznościówek nie jest to z pewnością ani grafika, ani fabuła, ani nawet klimat. Mógłbym wymienić krocie tytułów, które miały wszystkie te zalety, a mimo to nie podbiły mojego serca. Wystarczy jednak, żeby jakaś prosta i niepozorna gierka połechtała moją ambicję, a jestem stracony dla świata na długie godziny.

Pepin Krootki

RC Helicopter to typowa produkcja niskobudżetowa. Jej pojawienia się nie poprzedziła zakrojona na szeroką skalę kampania promocyjna, nikt jej w redakcji nie oczekiwał. Ba – nikt jej nawet nie chciał. Dwa tygodnie przeleżała w szufladzie, zanim do niej dotarłem. Pomysł na grę wydaje się niewyszukany – ot, sterujemy modelem śmigłowca, latając tu i tam po domowych pomieszczeniach. Ale powiedzcie sami, czy dopasowywanie do siebie spadających klocków także nie jest banalnym pomysłem? Albo zjadanie kulek w labiryncie? Jestem pewien, że mimo to niejeden z was przepuścił kiedyś parę godzin na tej robocie tylko po to, by pobić rekord kolegi.

Wirujące skrzydło

Wydawałoby się, że zadania, jakie stawia przed nami RC Helicopter, są prozaiczne oraz proste. Wylądować na ruchomym lądowisku, omijając krążące wokół balony, pozbierać porozrzucane po sypialni gwiazdki, trzykrotnie okrążyć pionową kolumnę... kaszka z mleczkiem. Problem w tym, że mamy tego dokonać ŚMIGŁOWCEM, czyli maszyną, której pilotowanie uważa się za jedną z najtrudniejszych czynności w lotniczej profesji. Macie prawo uśmiechnąć się ironicznie, bo przecież w niejednej już grze dane nam było pilotować helikopter. To prawda, ale dotychczas chyba jedynie Flight Simulator Microsoftu dawał jakie takie pojęcie, na co porywa się pilot, który pragnie opanować tę sztukę.



RC Helicopter nie może się oczywiście równać z produktem potentata, mimo to prezentuje o wiele, wiele więcej, niżeli spodziewalibyśmy się po takiej skromnym tytule. Panowie z Summitsoftu opracowali fantastyczny i zdumiewająco naturalny model lotu, który znacznie wyprzedza dokonania wielu liczących się na rynku producentów. Ściślej rzecz ujmując, mamy tu do czynienia nie z jednym, lecz trzema odmiennymi modelami fizycznymi i wbrew pozorom nawet ten oznaczony jako EASY nie jest łatwy, by go opanować.

Z pozostałymi dwoma trybami proponowałbym zapoznać się w charakterze ciekawostki, bo w tym przypadku przejście gry kwalifikuje się do sfery marzeń. REALISTIC jak najwierniej odzwierciedla zacho-



W każdej chwili można poprawić swoje osiągi w misjach.



Latamy po różnych miejscach - sala treningowa nam niestraszna!

wanie śmigłowca, zaś RC symuluje specyfikę wersji modelarskiej. Z uwagi na unikatowe właściwości, a przede wszystkim lekkość takiej zabawki, sterowanie nią nastręcza mnóstwa problemów. Dzieje się tak, mimo że do opanowania nie przybywa ani jeden klawisz, a sterowaby wyprowadzić ją z opresji (problem w tym, że nie zawsze się z tym zdąży). ;)

Latanie precyzyjne

Amatorzy podniebnej (podsufitowej?) przygody mogą próbować własnych sił w dwóch rodzajach gry. W CHALLENGE przygotowano szereg pozornie nieskomplikowanych zadań, uporządkowanych wedle rosnącego stopnia trudności. Problem w tym, że aby zaliczyć dane podejście, trzeba zmieścić się w wyśrubowanym limicie czasowym – i do tego jeszcze perfekcyjnie wylądować (za lądowanie przyznawane są osobne punkty). A spełnienie obu tych warunków wcale nie jest takie proste. Na szczęście gra ma to nieuchwytne „coś", co sprawia, że – nie zważając na niepowodzenia – z uporem maniaka podejmujemy kolejne próby. Chwile, gdy bezsilnie obserwujemy, jak sterowany przez nas śmigłowiec niczym kamień nieubłaganie podąża w kierunku podłogi, tylko zwiększają naszą determinację w dążeniu do zwycięstwa. Doprawdy okazuje się, że można zrobić interesującą grę bez epatowania przemocą – rozwijającą i premiującą cierpliwość, na dodatek zupełnie pozbawioną obrazów agresji!

W niejednej grze dane nam było pilotować helikopter, ale dotychczas chyba jedynie Flight Simulator Microsoftu dawał jakie takie pojęcie, na co porywa się pilot pragnący opanować tę sztukę. RC Helicopter nie może się oczywiście równać z produktem potentata, ale prezentuje o wiele, wiele więcej, niżeli spodziewalibyśmy się po takiej skromnej gierce.

Dla osób nieprzepadających za ścisłymi wytycznymi i ograniczeniami czasowymi przeznaczono rozgrywkę w trybie Adventure. Zadanie polega tu na odwiedzaniu kolejnych pomieszczeń jednopiętrowej willi i zbieraniu rozmieszczonych w różnych zakamarkach (np. szufladach) gwiazdek.



Gdy tylko uzbieramy określoną ich liczbę, otrzymujemy dostęp do kolejnego pokoju. Wielka szkoda, że nie możemy ich zwiedzać w dowolnej kolejności. Zmusza to bowiem do bezsensownego latania w kółko i sprawdzania, które drzwi akurat odblokowano. Mimo wprowadzenia takich urozmaiceń, jak na przykład zmieniające się pory dnia, w przeciwieństwie do poprzedniego trybu zabawa szybko nudzi się. Mieszkanie wydaje się trochę nadto drętwe i sterylne – jakby mieszkańcy dawno temu opuścili je z niewiadomego powodu.

Z czym do ludzi?

Grywalność zdecydowanie podnosi urozmaicony park maszyn. Zatem przyjdzie nam latać helikopterami: ultralekkimi, transportowymi, ratowniczymi oraz bojowymi. Najważniejsze jednak jest to, że zupełnie odmiennie zachowują się one w locie. O ile z opanowaniem śmigłowca, zbudowanego przy wykorzystaniu technologii NOTAR (bez rotora ogonowego), nikt nie powinien mieć większych problemów, to pilotowanie dwuwirnikowego Chinooka wymaga prawdziwego mistrzostwa. Przez pierwsze pół godziny latania tą maszyną każda moja próba wykonania ostrego skrętu kończyła się na ścianie lub podłodze. Rzecz jasna, nasz błąd nie od razu musi się skończyć skasowaniem latadełka. Niestety kwestię uszkodzeń potraktowano tu bardzo zdawkowo. Nie można zepsuć kadłuba ani przeciążyć silnika – jedynie zniszczyć jeden z rotorów. No i dlaczego, do diaska, po zniszczeniu rotora ogonowego śmigłowiec nie dostaje kręćka? Gdy to zauważyłem, ciągle jeszcze byłem na etapie delektowania się dopracowanym modelem lotu – i doznałem nielichego rozczarowania.

Technicznie

Widok na ekranie i odgłosy atakujące zmysł słuchu reprezentują poziom gier tworzonych ze skromnym budżetem. Myślę, że muzyczkę i monotonne dźwięki powinniśmy pominąć milczeniem. Z grafiką jest nieco lepiej, chociaż i w tej dziedzinie nie jest to cudo. Ładnie wykonane, krąglutkie modele śmigłowców ostro kontrastują z kanciastymi, grubo ciosanymi elementami otoczenia. Największe niespełnione nadzieje to jednak praca kamery i nader skromny asortyment widoków. We znaki daje się brak możliwości spoglądania w bok tudzież swobodnego rozglądania się dookoła. Podczas przeszukiwania pomieszczeń musimy zatem operować całą maszyną, a i tak jest niezmiernie trudno zajrzeć w niektóre miejsca.

Nawet wobec tylu znaczących wad muszę pochwalić RC Helicopter. Prawdziwa zabawa zaczyna się bowiem dopiero, gdy kumpel założy się z wami, że nie pobijecie jego najlepszego wyniku. Lepiej zabierzcie wtedy do pokoju prowiant, nocnik i kilka rolek papieru toaletowego.



Na różnorodność modeli w RC Helicopter narzekać nie można...



Odbicie w lustrze?

INFO

6+

Producent: Summitsoft Games ■ **Dystrybutor:** Aqua System ■ **Internet:** brak ■ **Wymagania:** P233, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** wskazany


■ działa płynnie na biurowym sprzęcie ■ wciąga, wciąga, wciąga!!! ■ rewelacyjny model lotu ■ sporo diametralnie różniących się maszyn ■ premiuje cierpliwość! ■ sam już nie wiem, co mnie w niej urzekło


■ nierealistyczny model uszkodzeń ■ za krótki tryb Challenge ■ za mało urozmaicony tryb Adventure

GATUNEK: TPP

The Shadow Of Zorro

Mr Tuli a.k.a. Eld



Pewnie nie uwierzycie, ale mściciel w czerni znany pod imieniem Zorro ma już ponad osiemdziesiąt lat. Amerykański Janosik został bowiem stworzony w roku 1919 przez Johnstona Mc Culey'a na potrzeby książki „The Curse Of Capistrano". Czas mija, a zainteresowanie zamaskowanym bohaterem nie maleje. Wprawdzie lata [illegible] i dziewięćdziesiąte nie [illegible] objawami kultu Zorro, [illegible] film z Antonio Banderasem i Anthony Hopkinsem sprawił, że o facecie w masce i kapeluszu ponownie zrobiło się głośno.

Francuskie Cryo nie ma ostatnio najlepszych notowań, a mimo to zasypuje rynek grami nie najwyższych lotów. Owszem, pomysły, a nawet niektóre elementy wykonania, stoją na niezłym poziomie, lecz jest zawsze coś, co powoduje, że tytuł należy zaliczyć do nieudanych. W tym miejscu należałoby przypomnieć tylko Evil Twin, który – choć graficznie znakomity – jednak pozostawiał wiele do życzenia, jeśli chodzi o grywalność. Niestety w przypadku The Shadow Of Zorro programiści z In Utero ponownie wywiązali się z zadania tylko połowicznie.



Zorro po raz...

The Shadow Of Zorro nie jest oczywiście pierwszą grą o przygodach Zorro – sam pamiętam, jak kilkanaście lat temu popularną grą był Zorro na Atari XE/XL i Commodore'a. Do dziś zachowałem wspomnienie o utraconych nerwach przez tego Zorro. W sumie nie było to nic wybitnego, bo tylko kilka czarnych pikseli, jakie skakały tu i ówdzie. Nie o tym jednak mowa. Cień Zorro, w przeciwieństwie do gry sprzed lat, ma całkiem rozbudowaną fabułę i inspiracje czerpie zarówno z filmów o amerykańskim Janosiku, jak i z kilku seriali.

Wszystko dzieje się w roku 1830, gdy Los Angeles było małym miasteczkiem gdzieś na zachodnim wybrzeżu USA. Przybywa doń nowy dowódca garnizonu Fuertes, a z nim w sercu Don Alejandro (miejscowego arystokraty i ojca Don Diego) odżywają wspomnienia. Okazuje się, że Fuertes to człowiek, który w hiszpańskiej Saragossie – przed laty, podczas wojny – dopuścił się szeregu zbrodni. Jego pojawienie się w Los Angeles z pewnością nie wróży nic dobrego. Don Alejandro nie ma zamiaru spoglądać na to z założonymi rękoma, tym bardziej młody Don Diego. To właśnie ten drugi przywdziewa czarny płaszcz, kapelusz i maskę, stając się mścicielem w czerni – Zorro.

Krucjata ze szpadą

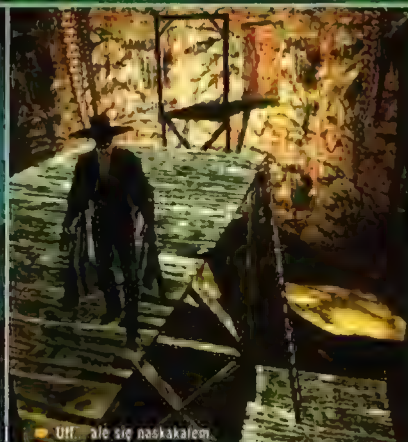
The Shadow Of Zorro najłatwiej zaliczyć do kategorii gier na równi z Tomb Raiderem. I chyba po części Thiefem, bo przecież Zorro pozostaje niezauważony podczas nocnych misji, które polegają na zbieraniu informacji czy uwalnianiu uwięzionych. Pod tym względem zadania zbytnio się nie różnią od tego, co już oglądaliśmy w dziesiątkach filmów o zamaskowanym mścicielu. Zorro pojawia się w koszarach wojska, to znowu w klasztorze, pueblo, w ruinach azteckiej świątyni oraz jaskiniach. W większości tych miejsc będziemy się skradać i omijać lub likwidować strażników. Co nie oznacza, że brakuje tu pojedynków na szpady. Tych jest sporo, bo i strażników jest pod dostatkiem. Problem w tym, że w tych walkach nie dostrzegłem kompletnie nic rewolucyjnego, choć tak właśnie napisano o nich na pudełku. Machanie szpadą jest bezpłciowe i w niczym nie przypomina chociażby świetnego Rune'a, że o Jedi Knight 2 nie wspomnę. W dodatku nie można zmienić domyślnego ustawienia klawiszy, a to jest – delikatnie mówiąc – idiotyczne. Co więcej, w instrukcji tak naprawdę nie doszukacie się wytłumaczenia, jak – do licha – poruszać się czy

Zorro na dużym ekranie

Kolejno – tytuł, rok produkcji, kraj oraz aktor wcielający się w postać Zorro

The Mark of Zorro, 1920, USA, Douglas Fairbanks Sr.
Don Q., Son of Zorro, 1925, USA, Douglas Fairbanks Sr.
The Bold Caballero, 1936, USA, Robert Livingstone
The Mark of Zorro, 1940, USA, Tyrone Power
Il Sogno di Zorro, 1952, Włochy, Walter Chiari
Zorro the Avenger, 1958, USA, Guy Williams
The Sign of Zorro, 1958, USA, Guy Williams
El Zorro Escarlata, 1958, Meksyk, n/a
El Zorro Vengador, 1961, Meksyk, Luis Aguilar
Zorro Nella Valle dei Fantasmi, 1961, Meksyk, Jeff Stone
Zorro Alla Corte di Spagni, 1962, Włochy, Giorgio Ardisson
La Venganza del Zorro, 1962, Hiszpania/Meksyk, Frank Latimore
Il Segno di Zorro, 1962, Francja/Włochy, Sean Flynn
L'Ombra di Zorro, 1963, Włochy/Hiszpania, Frank Latimore
La Tre Spade di Zorro, 1963, Włochy/Hiszpania, Guy Stockwell
Zorro El Tre Moschiettieri, 1963, Włochy, Gordon Scott
Zorro Contro Maciste, 1963, Włochy, Pierre Brice
Il Giuramente di Zorro, 1965, Włochy/Hiszpania, Tony Russel
La Montana Sin Ley, 1965, Hiszpania, Jose Suarez
Zorro Il Ribelle, 1966, Włochy, Howard Ross
I Nippotti di Zorro, 1968, Włochy, Dean Reed
Zorro Il Cavaliere della Vendetta, 1968, Włochy/Hiszpania, Charles Quiney
El Zorro la Volpe, 1968, Włochy, George Ardisson
Zorro Il Dominatore, 1969, Włochy/Hiszpania, Charles Quiney
El Zorro Justiciero, 1969, Włochy/Hiszpania, Martin Moore
Zorro Alla Corte D'Inghilterra, 1969, Włochy, Spyros Focas
Zorro Marchese di Navarro, 1969, Włochy, Nadir Moretti
Zorro la Maschera della Vendetta, 1970, Włochy/Hiszpania, Charles Quiney
Les Aventures Galantes de Zorro, 1972, Belgia, Jean-Michel Dhermay
The Erotic Adventures of Zorro, 1972, USA, Douglas Frey
Il Figlio di Zorro, 1973, Włochy/Hiszpania, Robert Widmark
Zorro, 1974, Włochy/Francja, Alain Delon
El Zorro, 1974, Meksyk, Julio Aldama
Il Sogno di Zorro, 1975, Włochy, Franco Franch
The Mark of Zorro, 1974, USA, Frank Langella
Zorro, the Gay Blade, 1980, USA, George Hamilton
The Mask of Zorro, 1998, USA, Anthony Hopkins, Antonio Banderas


Stary, powinieneś się wyspowiadać z grzechów.


Uff... ale się naskakałem.


Bernardo, niemy sługa pana.
Hacjenda Don Alejandro, gdzie pokrzywdzeni szukają pomocy.
Zorro to romantyczny facet – lubi popatrzeć na wschód słońca.

walczyć. Nic dziwnego – instrukcja to dwanaście (12!) stron, z czego połowa na temat creditsów i ostrzeżenia przed epilepsją!!! Owszem, w instrukcji napisano, że możemy nauczyć się, jak walczyć, czytając znalezione informacje lub obserwując zachowanie przeciwników. Problem w tym, że podczas jej trwania (walki) człowiek raczej koncentruje się na samej walce, a nie obserwacji. Po wtóre zaś – gra nie została zlokalizowana, zatem nieznajomość języka angielskiego eliminuje z zabawy część graczy.

Pod górkę

Żeby jeszcze utrudnić graczom żywot, programiści nie popisali się zaplanowaniem pracy kamer – te w najmniej odpowiednim momencie zmieniają kąt ustawienia, i to na taki, że szewskiej pasji można dostać. Jak tu grać, kiedy nic nie widać?

Prócz trybu TPP, do dyspozycji pozostaje jeszcze tryb strzelania. Ci, którzy grali w Evil Twina, z pewnością kojarzą, o co biega – tam również strzelało się w trybie FPP. W The Shadow Of Zorro ten służy do likwidowania snajperów lub strażników. Zorro całkiem nieźle radzi sobie z bronią palną, a także z małymi bombami, raczej pasuje tu określenie granatami. Co ciekawe i zarazem bezsensowne, Zorro nie może zabić ani żadnego NPC, ani też przeciwnika. Niby rozwiązanie takie powinno się chwalić – nasz bohater nie zabija, a jeno rani (co jest zresztą zgodne z konwencją filmów o Zorro, bo z tego, co pamiętam, ten nie zabijał żołnierzy). Z drugiej jednak strony, po co machać szpadą czy strzelać? Przecież robi się to, by zabić. Takie pacyfistyczne podejście działa w obie strony – nasz czarny pupil również nie zginie. Pokonany ląduje w pudle, zamiast na cmentarzu.

Co poza tym robi Zorro? Ano, tak jak w innych grach tego typu – biega, skacze, wspina się, a z nowalijek warto odnotować te, że gwizda na rumaka czy że wygląda z ukrycia, by dostrzec strażników. Ta ostatnia może nie jest niczym specjalnym w shooterach, ale w czymś takim jak Zorro – warto to odnotować.

The Shadow Of Zorro jest kolejną niezbyt udaną grą z Cryo. Po raz kolejny chęci i zamiary nie poszły w parze z umiejętnościami. Niestety...

Flamenco

Graficznie The Shadow Of Zorro nie wygląda źle. Znaczy nie wyglądało tak rok temu, kiedy gra ukazała się na zachodzie. Tak, nie przesłyszeliście się – w Polsce tytuł pojawił się z rocznym opóźnieniem, co jest dla mnie tym bardziej niezrozumiałe, że przecież nie zlokalizowano go. Wracając do tematu, gra powstała na nowym engine'ie francuskiej firmy Middleware o nazwie Phoenix 3D. Silniczek spisał się całkiem nieźle, jeśli chodzi o tła, które i wyglądają przyjemnie, i są różnorodne, a z pewnością mroczne: kolory, jakie wykorzystano podczas ich tworzenia, są ciemne – przeważnie granatowe i beżowe. Noc to w końcu noc – che, che. Interesująco przedstawiają się także postacie bohaterów. Te są bardziej komiksowe niż prawdziwe.

W grze nie brakuje też całkiem przyjemnych filmików, bazujących na engine'ie Phoenix 3D. Może nawet jest ich za dużo? Kończąc temat grafiki, pragnę was namówić do wizyty na oficjalnej stronie The Shadow Of Zorro, bowiem jest to niezłą odskocznią od setek nudnych stron, jakie fundują producenci gier. Ale szczegółów nie zdradzę, sami zobaczcie.

Muzyka to chyba najlepsza część Zorro. Przez większość gry słyszymy spokojną muzyczkę – gitarę akustyczną wygrywającą rzewne melodie flamenco. Chwilami muzyka staje się mocniejsza, ale nadal jest to muza bardzo filmowa oraz sympatyczna. Nieźle spisują się także osoby, które podkładają głosy – i chyba tylko dźwięki otoczenia stoją tu na niższym poziomie.

Bohater do kitu

W sumie nie dziwię się, że gra czekała na polską premierę niemal rok. The Shadow Of Zorro jest po prostu kolejnym słabym tytułem z pod znaku Cryo. Śmiem nawet zaryzykować twierdzenie, że mając do wyboru Tomb Raidera i Zorro, wybrałbym tę pierwszą. Mimo dobrego tematu, niezłej grafiki oraz milutkiej muzyki – The Shadow Of Zorro jest słabe.

Bohaterowie

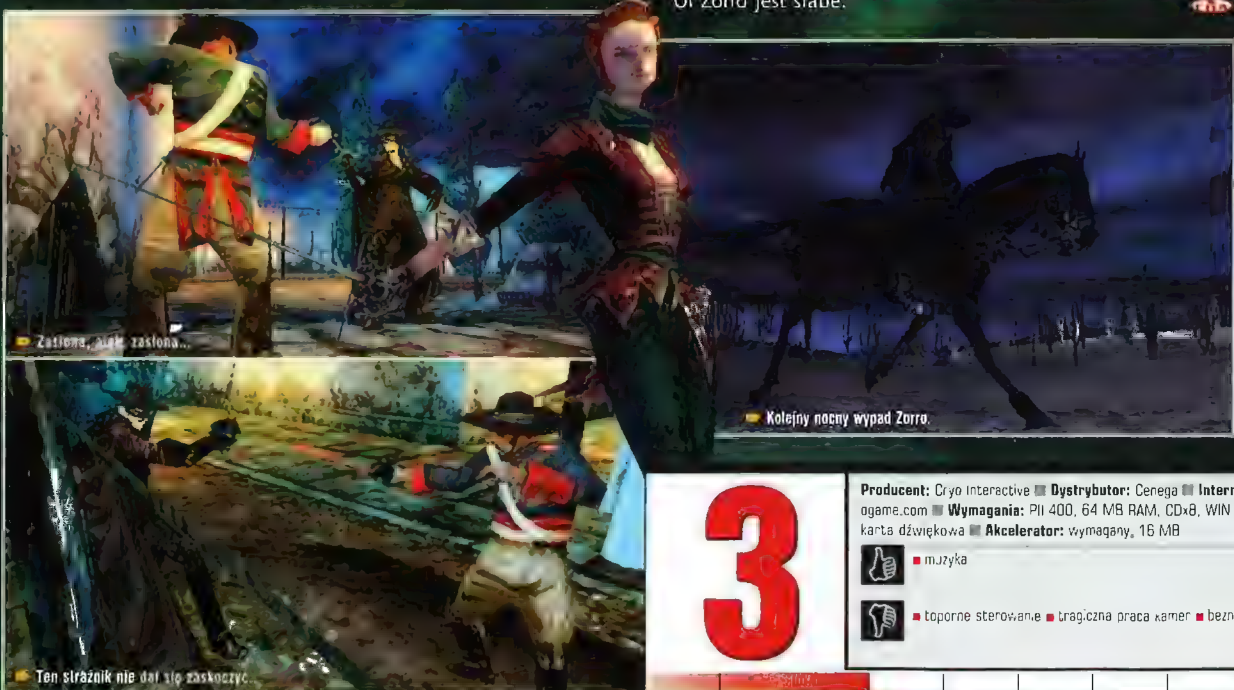
Don Diego/Zorro – syn najbogatszego arystokraty w okolicy, czyli Don Alejandro. Don Diego de la Vega starannie buduje na własny temat opinię pacyfisty i intelektualisty po to, by nocą przywdziać strój Zorro. Jako taki walczy z niesprawiedliwością, a jego umiejętność posługiwania się szpadą jest powodem strachu u nikczemników. Dzięki niemu biedacy mają nadzieję na lepsze jutro. Jego znak rozpoznawczy to Z.

Don Alejandro de la Vega – najbogatszy mieszkaniec Los Angeles. Ten jest posiadaczem wspaniałej hacjendy niedaleko pueblo. Hoduje bydło oraz konie, jest dumnym i odważnym człowiekiem. Często denerwuje się z powodu tchórzostwa syna.

Bernardo – sługa, przyjaciel i pomocnik Diego. Jako że jest niemy, jest zaufanym spowiednikiem Zorro.

Kapitan Fuertes – to nowy dowódca garnizonu w Los Angeles. Don Alejandro rozpoznaje w nim „Rzeźnika z Saragossy". Człowiek, który podczas wojny hiszpańsko-francuskiej zdradził i stanął po stronie Francuzów, odznaczył się wieloma zbrodniami.

Sierżant Demetrio Lopez Garcia – zastępca Fuertesa. Nie jest zbyt rozgarnięty, ale rozkazy wykonuje wręcz z nadgorliwością. Jest przyjazny dla Don Diega i zaciekle stara się zwalczać Zorro.


Zasłona, ach zasłona...
Kolejny nocny wypad Zorro.
Ten strażnik nie dał się zaskoczyć.

INFO

3

Producent: Cryo Interactive ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** http://zorro.cryogame.com ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, CDx8, WIN 95/98/2000/ME, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** wymagany, 16 MB


■ muzyka


■ toporne sterowanie ■ tragiczna praca kamer ■ beznadziejna instrukcja



MEDIEVAL TOTAL WAR



Średniowiecze. Okres historii ludzkości, który fascynuje chyba każdego. Rycerze, zamki, wielkie bitwy oraz "atrakcje", takie jak zaraza czy inkwizycja... trzeba uczciwie przyznać, że wiele się działo w tym czasie. I nawet jeśli średniowiecze nie wyglądało tak, jak to widzimy w ekranizacjach filmowych, jednak jest w nim coś, co przyciąga. Popatrzmy chociażby na gry komputerowe. Te z fabułą rozgrywającą się kilkaset lat temu cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem. Nic dziwnego - kto by nie chciał zostać królem w wirtualnej rzeczywistości?

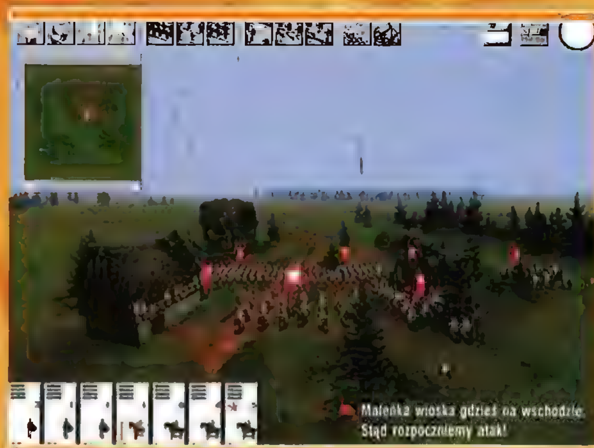
Mr Tuli a.k.a. Eld

Albo chociaż sławnym rycerzem lub księciem? Każdy by chciał. Dlatego i ja z niecierpliwością oczekiwałem pojawienia się w redakcji Medieval: Total War. Jak wiadomo, jest to sequel wydanego bodaj dwa lat temu Shogun: Total War. I przyznam, że choć był świetny, mimo to nie spędziłem nad nim zbyt wiele czasu, a to z uwagi na fabułę Shoguna. Co jak co, ale jakoś nie podnieca mnie Kraj Kwitnącej Wiśni. Co innego średniowiecze w Europie. Coś mistycznego i pociągającego jest w bitwach kilkudziesięciu tysięcy zapuszkowanych facetów. Może za młodu za dużo oglądałem na ekranie "Krzyżaków"?

Krucjata

Cel w Medieval jest oczywisty - podbić średniowieczny świat! W sumie tworzy go około stu dwudziestu krajów i prowincji. To czeka nas w kampanii, choć oprócz niej możemy rozegrać szybką bitwę lub też wybrać jakąś historyczną potyczkę. Podobnie jest z kampaniami - tu, głównym deserem są historyczne rozgrywki, jak np. wojna stuletnia, wyprawy krzyżowe czy najazdy Mongołów - ale możemy też zdecydować się na fikcyjną. W pierwszym przypadku wcielamy się w postacie historyczne, wymieńmy choćby Saladyna, Ryszarda Lwie Serce, Joannę D'Arc, Fryderyka Barbarossę czy naszego Jogajłła vel Władzia Jagiełłę. Nie ma jednak lekko - i niektóre kampanie można rozpocząć jedynie po zaliczeniu poprzednich.

Nieco inaczej mają się sprawy w kampaniach fikcyjnych,


Maleńka wioska gdzieś na wschodzie. Stąd rozpoczniemy atak!

tych są trzy: Early, High i Late. Określenia te odnoszą się oczywiście do okresów w dziejach średniowiecza. Mamy tu do wyboru sporą liczbę nacji: Polaków, Anglików, Hiszpanów, Duńczyków, Bizantyjczyków, Włochów, Niemców, Egipcjan, Turków, Rosjan i... Almohad - cokolwiek to oznacza. Jak zatem widać, obok mocarstw średniowiecznej Europy (Polska dla przykładu, a co?) są też mniejsze, z ambicjami (Anglia... ale czasy..). Oprócz tego na mapie znajdują się neutralne państwa, jak na ten przykład Węgry czy Sycylia. Że nie wspomnę o pomniejszych, które walczą po danej ze stron (np. Walijczycy i Szkoci).

Na mapie tłoczno

Na mapie jest tłoczno od przeróżnej maści jednostek bo trzeba pamiętać, że każda nacja ma własne oddziały. Wprawdzie niektóre z nich dublują się (wiadomo - łucznik to łucznik), ale są też niepowtarzalne oddziały

elitarne. W polskiej armii jednostka specjalna to ciężka kawaleria czy może trafniej byłoby nazwać ją strażą przyboczną króla. Zwał jak zwał, fakt pozostaje taki, że są to ciężko opancerzeni konni rycerze, uzbrojeni w długie kopie. Na otwartym terenie nikt nie ma szans, by przeciwstawić się tej rozpędzonej nawałnicy. Wszystko (dosłownie) zostaje wgniecione w ziemię - ucieczka to jedyna rozsądna decyzja. Słabą stroną kawalerii jest natomiast kondycja (nie dziwię się, taki rumak musiał wozić na sobie kilkaset kilogramów) oraz walka w lesie. Tam z kolei doskonale sprawdzają się inne typowo polskie jednostki, mianowicie Wo-odsmen, przetłumaczmy to - partyzanci? Pospolite ruszenie? Są to bowiem wieśniacy uzbrojeni w wielkie topory i lekkie zbroje. Dzięki szybkości, uzbrojeniu oraz umiejętności walki w lasach są śmiertelnym zagrożeniem dla każdego wrogiego oddziału. Mimo to słabością partyzantów jest walka w defensywie oraz ich morale. Dla odmiany - jednostkami elitarnymi u Anglików są łucznicy uzbrojeni w dalekosiężne, długie i cisowe łuki.



Obok jednostek elitarnych, istotną rolę odgrywają jednostki specjalne. Wśród nich znajdziemy szpiegów, zabójców, kapłanów, inkwizytorów, księżniczkę itd. Ich zadania są różnorodne, ale nie da się zaprzeczyć jednemu, że odgrywają niepoślednią rolę w rozgrywce. Dla przykładu - zabójcy likwidują jednostki specjalne lub dowódców wrogich oddziałów. Co innego księżniczki - te pełnią zadania - hehe - nomen omen: pokojowe. Jak to możliwe? Otóż, księżniczki są w cenie z uwagi na .. fakt, że bez nich nie ma mowy o podtrzymaniu królewskiego rodu, a odpowiedni ożenek oznacza sojusz mocarstw. To może brzmi banalnie, ale ten element gry dopracowano bardziej niż wam się zdaje, ale o tym trochę później.

Kontynuując wątek jednostek, warto wspomnieć o najemnikach. W grze całkiem dokładnie ukazano ich zalety oraz wady. Ci walczą bardzo skutecznie, mimo to są potwornym obciążeniem skarbca, poza tym nigdy nie masz pewności, czy pozostaną lojalni.

Dynastia

Jak obiecałem wyżej, kilka słów o królach, księciach i księżniczkach. Głową państwa jest oczywiście król i jeśli polegnie w bitwie, następuje koniec gry. Chyba że ma męskiego potomka, który przejmie po nim schedę! Dorosłego następcę tronu, bo trzeba wam wiedzieć, że młody książę może zarządzać państwem dopiero po ukończeniu szesnastu wiosen. Musi być również synem własnego ojca, czyli charakteryzować się odwagą, dzielnością, a do tego umiejętnie poruszać się w sferze dyplomacji. W innym razie ofermę taką pozbawią tronu - i stracą, a wraz z jego śmiercią Medieval zakończy się. Równie pożyteczni okazują się potomkowie rodzaju żeńskiego. Jak już wiecie, księżniczki żenimy z władcami innych krajów. Dzięki temu zyskujemy sojuszników, poza tym mamy sporą szansę, że po zejściu króla, osobiście obejmiemy tron. Jedyny problem z księżniczkami jest taki, że te zdolne są "do użytku" ledwie przez kilkanaście lat, a

Epicka, wielka, wciągająca - to najlepsze określenia dla tej gry. Tytuł, który nie uniknął niewielkich niedociągnięć, a mimo to jest wspaniały!

Krucjaty

Krucjaty (również wyprawy krzyżowe) - wojny ogłaszane przez papieży, prowadzone w imię Chrystusa w celu odzyskania chrześcijańskiego dziedzictwa lub w obronie chrześcijaństwa przed wewnętrznymi lub zewnętrznymi wrogami. W węższym znaczeniu wyprawy wojenne podejmowane w XI-XIII wieku przez chrześcijańskie państwa Europy Zachodniej, by wyzwolić Ziemię Świętą spod panowania muzułmańskiego.

Krucjaty, jakie prowadzono przeciwko muzułmanom w Hiszpanii i na Sycylii, pozostawały pod dużym wpływem idei św. Augustyna z Hippony, co przemawiało za przyzwoleniem Kościoła. Stało się impulsem do podjęcia wojny w celu odzyskania Ziemi Świętej, która od połowy XI wieku pozostawała pod panowaniem Turków Seldżuckich. Jako pierwszy ideę krucjaty podjął w 1074 Grzegorz VII, do jej realizacji doprowadził jednak dopiero Urban II, na synodzie w Clermont (1095) wzywając do oswobodzenia grobu Chrystusa z rąk niewiernych.

Hasło to znalazło szeroki oddźwięk wśród niemal wszystkich warstw społecznych. Poza aspektami religijnymi, silnym bodźcem, skłaniającym do udziału w wyprawie, okazały się czynniki ekonomiczne, m.in. chęć wzbogacenia się. Uczestnicy wypraw krzyżowych (nazywani przez muzułmanów Frankami) korzystali ze specjalnych przywilejów, jak np. odpustów, oraz opieki Kościoła nad pozostawionymi w kraju rodzinami i majątkami.

Dla odmiany, to polska kawaleria podaje tyły.

nie wszyscy pchają się z ofertami matrymonialnymi. Zwłaszcza gdy idzie nam słabo i tracimy kolejne prowincje. Samo życie, chciało by się rzec i zarazem doskonałe odwzorowanie tego, co znamy z wielu książek historycznych oraz filmów kostiumowych. Czy nadal nasze czytelniczki marzą, by zostać księżniczkami?

Zamiast zaatakować opustoszałą i pozbawioną ochrony prowincję, przejdzie do kolejnej lub zaatakuje jeszcze inną, gdzie aż roi się od naszych wojsk. Albo skieruje się do prowincji, którą zamierzamy właśnie zająć - zachowa się tchórzliwie i wycofa, choć dysponował przewagą liczebną. Nie świadczy to za dobrze o strategicznej AI kompa, aczkolwiek - po pierwsze takie sytuacje nie zdarzają się często, po drugie - te "niespodziewane" decyzje komputera czynią rozgrywkę atrakcyjną...



Religia

Zupełnie jak w dzisiejszych czasach sporą rolę w średniowieczu odgrywały konflikty religijne. Trzy najważniejsze religie, z jakimi mamy do czynienia w Medieval to chrześcijaństwo, islam i prawosławie. (Oprócz nich pojawiają się także pomniejsze, ale te nie odgrywają tu większej roli.) Dlaczego wątek ten jest tak ważny w przypadku Medieval? Po pierwsze dlatego, że trudniej jest utrzymać prowincję, której większość ludności to innowiercy. Po drugie zaś, w przypadku katolików trzeba się liczyć z niemałymi wpływami papieża. Ten zaś zwykł się wtrącać w sprawy państwowe i kierować polityką Watykanu (i nie tylko) tak by wszystko odbywało się z korzyścią dla tego malutkiego państwa. Ekskomunika czyniła cuda, wezwanie do krucjat również.

Mapa

Jak wiadomo, gry z serii Total War dzielą się na część strategiczną, rozgrywaną na mapie, i taktyczną, kiedy to bitwy przeprowadzane są na trojwymiarowych polach. Pierwszy element wyraźnie rozbudowano w stosunku do Shoguna. Obecnie Total War w niczym nie ustępuje najlepszym strategiom turowym, działając według wielokrotnie sprawdzonego wzorca. Budujemy koszary, strażnice czy stajnie, by werbować wojowników - potem je ulepszamy, aby wojsko było lepiej wyposażone. Jednak w porównaniu do innych strategii, w tym erteesów, w Medieval zaoferowano szeroko rozbudowane opcje ekonomiczne i dyplomatyczne. Oczywiste jest, że bez kasy nie ma jednostek, zatem skąd brać floreny (moneta używana w grze). Te czerpiemy z kilku źródeł, jak chociażby podatków, handlu czy też najazdów na obce prowincje.

Tak naprawdę jest to skomplikowany system i gdyby zawracać sobie nim głowę, gra w Medieval zajęłaby lata, pamiętajmy jeszcze o dyplomacji. Jest to ważna rzecz, bowiem warto zawierać sojusze, by zapewnić sobie bezpieczeństwo na tyłach.

W całym natłoku informacji łatwo coś przeoczyć - na nasze szczęście komputer reaguje dość ślamazarnie.

Walka

Ta część gry zadecydowała o olbrzymim sukcesie Shoguna - i w dużym stopniu zdecyduje pewnie o popularności Medieval. W sumie zasady się nie zmieniły - nadal jest to doskonałe odwzorowanie zasad bitewnych w trójwymiarze. Tyle tylko, że pola bitwy są większe i jednostek jest dużo więcej. Teoretycznie w tym samym czasie może się ścierać do kilkunastu tysięcy wojaków. Ciekawe jednak, jakim trzeba by dysponować sprzętem? O, redakcyjnym nie, oj, nie. :) I waszym pewnie też...

Wracając jednak do tego, co najważniejsze. Oprócz mnogości jednostek czynnikiem, jaki wpływa pozytywnie na grywalność - jest ich różnorodność. Podział jest niby prosty - jednostki strzelające, piechota i kawaleria, ale przecież i te zróżnicowano. Arkebuzy to nie to samo co łuki, a te nie mają skuteczności takiej jak kusze... tak jak Spearman, uzbrojony w włócznię, nie jest Woodsmanem z toporem lub wieśniakiem z widłami.



Piekielnie ważne jest tutaj także morale rycerzy. Jeśli oddział ponosi duże straty, w panice ucieka, a gdy jest zmęczony bojem lub gonitwą za uciekającym przeciwnikiem, też w końcu straci bojowego ducha - i odda pole. Co innego, gdy przeciwnik ucieka w popłochu, a na jego plecach lądują miecze, kopie lub strzały naszych podopiecznych. Wówczas nie spoczną, aż nie wybiją wszystkich. Na morale wpływa również ustawienie wojsk. Jeśli przed łucznikami ustawimy piechotę, a z tyłu kawalerię - morale łuczników będzie wysokie i będą zadowoleni z tego, że są osłaniani. Przy okazji kawaleria oraz piechota będą się czuły się bezpiecznie z uwagi na bliskość jednostek strzelających.

Skoro mowa o formacjach - pojawiły się nowe szyki, choć nadal nie są nazbyt skomplikowane. (Właściwie mam małe zastrzeżenia co do interfejsu. Uważam, że ten nie jest zbyt intuicyjny, różni się od tego, do czego przyzwyczaiły nas setki erteesów - i może dlatego tak trudno sterować jednostkami? Poza tym dużym utrudnieniem jest, gdy poszczególne jednostki chowają się w lesie. Kiedy się po nim poruszają niesamowicie niezręcznie jest wycelować kursorem i kliknąć "atak".)

Bez rewolucji

Wizualnie nie ma mowy o czymś rewolucyjnym i tak naprawdę grafika niewiele różni się od tej znanej z Shoguna. Owszem, pojawiła się większa

10/2002

9

INFO

Producent: Activision ■ **Dystrybutor:** [illegible] ■ **Internet:** www.totalwar.com ■ **Wymagania:** PII 300, 128 MB RAM, 8xCD, Win 95/98/2000/XP, [illegible] ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB


■ znakomita muza i dźwięki ■ rozmiar gry ■ za wiele by wymieniać


■ nie zawsze inteligencja jednostek stoi na odpowiednim poziomie ■ do tego trzeba naprawdę wydajnego sprzętu.



Czas złożyć niespodziewaną wizytę w grodzie.

rozdzielczość (nawet do 2018 x 1536!), postacie są bardziej szczegółowe, ale i tak nie doprowadza to gracza do... stanu nieopisanej satysfakcji. :) Nie powiem, zdobywane cytadele czy zamki są ładne, pagórki również, a zmienne warunki pogodowe imponują. Mimo to NIE jest to jakiś wielki skok jakościowy. Raczej udoskonalenie grafiki z Shoguna. I jeszcze jedna uwaga - cholernie nie podoba mi się to, że drzewa nie są przezroczyste! Każdy, kto pogra chwilę i jednostki jego lub wroga wejdą w las, zrozumie, dlaczego mam o to pretensje.

Tak wygląda pole bitwy, a mapa? Trzeba przyznać, że jakoś tak ładniej. Pionki, przedstawiające oddziały, dopracowano, podobnie budyneczki w miastach. Do tego dodajmy ładne obrazki, które są dodatkiem do opisu wydarzeń. Zanim zaleję was potokiem zachwytów na temat muzyki, kilka słów o dźwiękach. Do tych nie mam większych zastrzeżeń, choć można było popracować nad tym, by każda nacja mówiła/krzyczała podczas bitwy w własnym języku. A tak, pozostaje nam słuchać całkiem dziwnych odgłosów.



Wszelkie pozostałe dźwięki są znakomite. Ten koni, odgłos kruszącego się żelaza, padających ciał, jęki konających... to wszystko słychać tu doskonale. Zgiełk bitewny to rewelacja! A za akompaniament służy mu równie kapitalna muzyka. Tę również trudno opisać słowami. Folkowe dźwięki mieszają się z chórami gregoriańskim, a te z kolei z barokową muzyką etc. W jednej chwili muzyka jest spokojna i stonowana, to znowu zmienia się (w obliczu bitwy) w nawałnicę podniosłych sampli.

Total War?

W jednym zdaniu - świetna gra! Po wersji beta nie spodziewałem się, że tytuł ten charakteryzuje się tak wysoką grywalnością. I tu, widać przewagę wersji finalnych nad betami... nie sposób się od niej oderwać, gdy prowadzimy wojsko z biało-czerwonymi chorągwiami. Jest w tej grze coś, co pozwala się bawić i nie zważać na buraczki, których zresztą nie brakuje. Co one jednak znaczą w świetle takiej grywalności? Dobra, lecę podbijać kolejną prowincję...

Król strategii nadszedł!

Sudden Strike 2

StrangeOne

GATUNEK: RTS

Druga wojna światowa to jeden z najczęściej poruszanych w strategiach okres historii. Ale nie ma się czemu dziwić - dzisiejszy porządek świata jest w końcu wynikiem tamtych wydarzeń. Poza tym była to ostatnia - miejmy nadzieję - wojna na taką skalę, a przecież rozmach (i różnorodność) jest jedną z pewniejszych recept na sukces, także w grach. Gdy zaś dysponuje się ponadto dokładną dokumentacją, można to osiągnąć stosunkowo małym nakładem pracy - w końcu to spore ułatwienie, bo zamiast wymyślać parametry, powiedzmy, superczołgu, można się oprzeć na danych o Tygrysie.











Kto powiedział, że grafika 2D nie sprawdza się w grach.



Sudden Strike 2 to gra dość nietypowa. Znaczy jest to wprawdzie strategia czasu rzeczywistego w pełnym tego słowa znaczeniu (podkreślam, że strategia, a nie gra typu - kto najszybciej wybuduje najwięcej jednostek, ten wygra), ale w bardzo nietypowym jak na 2002 rok wykonaniu (w czasach coraz potężniejszych akceleratorów graficznych oraz procesorów o częstości taktowania przekraczającej dwa gigaherce). FireGlow wypuściło bowiem grę, która nie dość, że akceleratorów nie obsługuje, to jeszcze zadowala się procesorami o szybkościach mierzonych w setkach, nie zaś tysiącach megaherców. I żeby nie było najmniejszych nawet niedomówień - mimo takich założeń można w nią nie tylko pograć, ale nawet bez większych problemów polubić!

Rządy izometrii

W grze wszystkie obiekty to dwuwymiarowe sprite'y. W dobie dominującej grafiki 3D wywołuje to niekiedy nieco archaiczne wrażenie - ale z drugiej strony, zapewnia możliwość ujrzenia na ekranie setek, jeżeli nie tysięcy, płynnie poruszających się jednostek - i to na sprzęcie o całkiem skromnych jak na dzisiejsze standardy parametrach. Wystarczy zresztą popatrzeć na screeny - w jednej misji Sudden Strike 2 może pojawić się maksymalnie ponad tysiąc obiektów ruchomych, a do tego jeszcze mnóstwo tych statycznych!

To były plusy takiego rozwiązania. A minusy? Grafika 3D umożliwia m.in. nieskrępowany obrót mapy. Niekiedy jest to wprawdzie tylko bajer, ale podczas walki na terenach zabudowanych staje się niezwykle przydatny! A takowe walki w SS 2 odbywają się dość często - i zaczynamy wtedy wzdychać. A zoom? Przy grafice trójwymiarowej to bułka z masłem... ale nie w SS2. Tu, zwyczajnie go nie ma, co jest niezmiernie dokuczliwe.

Nasi wojacy składają się bowiem z kilkudziesięciu pikseli, przez co już choćby przy rozpoznaniu, kto jest kim (w końcu to nie to samo - czy klikniemy snajpera, czy też oficera), można stracić wzrok - i to gdy ci stoją w polu. A jeśli zebraliśmy ludzi w lesie... cóż, o rozpoznaniu wzrokowym w ogóle można zapomnieć. Niby można wybrać wszystkich, a potem kliknąć ikonę danego żołnierza (na którym nam zależy), ale niestety trzeba się do tego przyzwyczaić, bo zbyt intuicyjne na początku to nie jest.

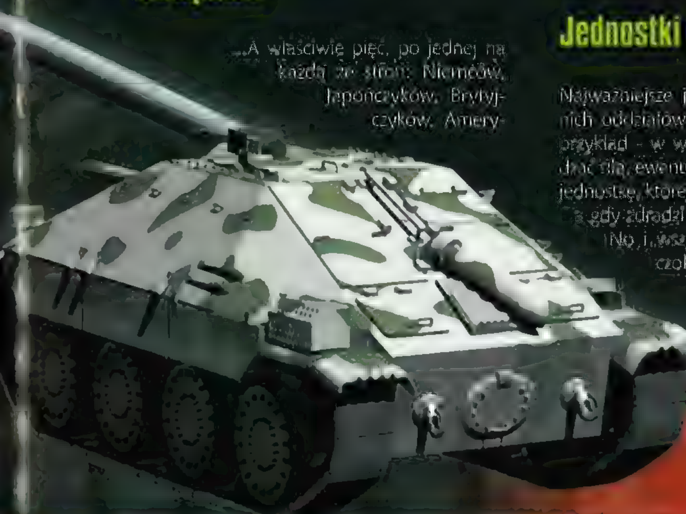
Sprawy techniczne

Właśnie, właśnie. Rozpisałem się o grafice, a przecież nie od tego zaczyna się przygoda z tytułem. Tak jakoś wyszło... pewnie przez to, że gra zajmuje tylko jedną płytkę CD, a z instalacją nie ma najmniejszego problemu. I co można więcej o tym napisać? Również jeśli chodzi o wybór opcji dostępnych już po zainstalowaniu gry - tu, nie ma się na temat czego rozpisywać - ot, wybór rozdzielczości (640 x 480, 800 x 600 oraz 1024 x 768, przy czym w wyższej po prostu więcej widać, bo modele są dokładnie takie same), włączenie/wyłączenie detali (dotyczy głównie efektów pogodowych i działa dokładnie w taki sposób - można je włączyć lub wyłączyć, żadnych stanów pośrednich) oraz określenie poziomu trudności (jeden z czterech). Jest jeszcze kilka opcji dodatkowych, ale że te są typu "żołnierze w kolorze gracza" tudzież "opuść intro", pozwolę sobie to

pominąć... wróć! Jest jeszcze jedna opcja warta wzmianki! Można tu wybrać to, czy dane niezbędne do wyświetlenia powtórki będą zapisywane do pliku. Opcja to niezwykle przydatna - miło przecież, po wygranej bitwie, prześledzić wszystkie jej stadia na spokojnie, oglądając jedynie własne kolejne posunięcia. Lub też posunięcia innych, bo przecież nic nie stoi na przeszkodzie, by odtwarzać u siebie nagrane przez innych. Jak to się mówi: mała rzecz, a cieszy! Szkoda tylko, że ma się nad ich odtwarzaniem tak niewielką kontrolę. Ba, w zasadzie nie ma jej tu wcale, replaya można bowiem co najwyżej przerwać. Zero przewijania czy skoku do wybranego momentu - szkoda, bo opcja to naprawdę fajna, ale przecież nie każdy będzie miał wystarczająco dużo cierpliwości, by spokojnie oglądać dwugodzinne starcie... a wiele misji jest przecież dłuższych!

Kampania

...A właściwie pięć, po jednej na każdą ze stron: Niemców, Japończyków, Brytyjczyków, Amerykanów i Rosjan. Można je oczywiście przechodzić w dowolnej kolejności, ale że zostały uporządkowane pod względem stopnia trudności, lepiej - mimo ewentualnych uprzedzeń - rozpocząć grę po stronie Niemców. Nawet na średnim poziomie trudności (czyli drugim z czterech) nie jest to rozgrywka łatwa i bez przyswojenia sobie podstaw lepiej do niej nie siadać. W porównaniu do zwykłych RTS-ów, seria Sudden Strike ma bowiem kilka bardzo istotnych "cech wyróżniających". Najważniejsza z nich to ta, że tutaj nie buduje się jednostek ani nie stawia baz. Owszem, niekiedy można naprawić uszkodzone pojazdy, można także przechwytywać sprzęt wroga, kiedy pozbędziemy się jego obsługi (ewentualnie po znalezieniu sprzętu, którym nikt się nie interesuje), ale i tak każda, nawet najmniejsza strata jest tu nie do odrobienia! I jak na każdej wojnie, tak i tutaj straty są nieuniknione, ich minimalizacja wymaga niezłej wprawy.



Jednostki i różnorodność

Najważniejsze jest tutaj wykorzystywanie odpowiednich oddziałów do zadań danego typu. Choćby taki przykład - w wielu grach zwiad najlepiej przeprowadzać siłą, ewentualnie puszczając przodem jakąś cięższą jednostkę, której wróg i tak nie będzie miał czym ugryźć, a gdy zdradzi własną pozycję strzałami, już po nim. No i wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że czołgi mają tutaj dużo mniejszy zasięg widzenia niż piechota, nawet ta obsługująca działa przeciwpancerne. I to nawet w pozycji marszowej, czyli z dowódcą wychylającym głowę na zewnątrz (bo po zamknięciu włazu o jakiejkolwiek obserwacji przedpola lepiej w ogóle zapomnieć). I jeśli nie zapewni się własnym pancerniakom wsparcia piechoty, w zasadzie skazane są na rzeź.

Owszem, jeśli tylko nie natrafią na coś cięższego, będzie można do nich walić jak grochem o ścianę, zaś one same przepuszczą mięso armatnie przez maszynkę do mięsa - ale wystarczy już choćby lasek, że o zabudowaniach nie wspomnę, by sytuacja radykalnie się zmieniła! Półśrodkiem wprawdzie może się okazać załadowanie piechoty na czołg, co zapewni nam nieco lepsze rozpoznanie, ale i tak będzie to skuteczne jedynie w przypadku niewielkich sił wroga.

To jednak wcale nie jedyny przykład symbiozy poszczególnych typów jednostek. Weźmy choćby wspomnianą artylerię - bez ciągników, za które najczęściej robią ciężarówki, ich przemieszczenie do danego miejsca trwa całą wieczność! Zależności takich jest tu mnóstwo - najlepiej po prostu samodzielnie przestudiować wady i zalety własnych sił, a następnie połączyć je w sensowne grupy: najlepiej - rzecz jasna - z oficerem, który nie tylko wpływa pozytywnie na morale (zwłaszcza, gdy zdobył już trochę punktów doświadczenia), ale dysponuje również lornetką znacznie zwiększającą pole widzenia.

A skoro już przy grupach jesteśmy - nie sposób nie wspomnieć o jednej z najważniejszych poprawek w stosunku do poprzednich części. Jednostki wchodzące w skład jednej grupy mogą się wreszcie poruszać z szybkością najwolniejszej! Hurra! Koniec problemów z wyrywającymi do przodu czołgami, które zmuszają gracza do mnóstwa kliknięć myszą, by jakoś zachować szyk! Teraz odpowiada za to komputer.

Pola bitew i jednostek opisu c.d.

Najważniejszą zmianą (w stosunku do SS 1) jest oczywiście to, że dodano wspomnianych już Japończyków. Dzięki nim możemy tu bowiem toczyć bitwy na wyspach Pacyfiku! A skoro wyspy - to oczywiście morze z pływającymi okrętami. Właśnie - okręty! Ważna sprawa. Jak można się domyślić, na wyspy przybywa się zazwyczaj na pokładzie desantowców, ale co istotne - w nasze ręce oddano pełną kontrolę nad nimi - jest to po prostu jeszcze jeden typ jednostek. Tak samo ma się sprawa z niszczycielami, które nie stanowią li tylko dekoracji, ale jak najbardziej aktywnie wykonują nasze rozkazy, siejąc niezłe spustoszenie. (Do czasu, aż same nie dostaną się pod ogień artylerii nabrzeżnej czy nie "uprzyjemniają" siedzący w budynkach wraży wojacy, dziesiątkując twoje siły? Nic nie stoi na przeszkodzie, by bawić się w metodyczne równanie z ziemią jednego budynku po drugim (pod warunkiem że dysponujesz odpowiednią siłą ognia). Oczywiście komputer często postępuje dokładnie w taki sam sposób, ale nie zmienia to faktu, że obsadzanie budynków jest jednym z lepszych pomysłów, gdy jesteśmy zmuszeni do prowadzenia walk na terenach zabudowanych.

AI i rozkazy

Także tutaj wprowadzono kilka miłych usprawnień. Miłych jak miłych, bo taka na przykład obsługa kara-

Realizm

Zapomnijcie tutaj o długiej wymianie ognia między tankami - jeśli tylko nie macie na myśli Shermanów, próbujących uszkodzić ślepego Tygrysa, możecie o tym zapomnieć. (Bo Tygrys czy dobrze zamaskowane działo przeciwpancerne były w stanie jednym strzałem rozwalić niemal wszystko.) Wystarczy chwila nieuwagi, by zaczynać wszystko od nowa - bo nagle nasze wspaniałe, pachnące smarem i matowe nową farbą siły pancerne zamieniły się w płonące wraki...

Oczywiście nie ma się co nastawiać na realizm totalny - nie jest to w końcu pełnokrwista gra wojenna, tylko ambitny RTS, ale... gdyby nie ten czas rzeczywisty,



Oczekujcie w tej grze dziesiątków i setek







wpadną w oko wrażym pilotom.) Zresztą w dwójce pod kontrolę gracza oddano niemal wszystko, co tylko oddać można było. Zatem jeździmy pociągami pancernymi, bombardujemy wrogie zgrupowania wojsk czy latamy na zwiad...

Zresztą z samolotami jest o tyle ciekawie, że po zdobyciu wrogiego lotniska, przejęciu maszyn i obsadzeniu ich własnymi pilotami można je wysłać na misje bojowe. Nie ma już takich ograniczeń jak w jedynce, gdzie mogliśmy jedynie wskazać punkt, jaki zamierzaliśmy zbombardować czy rozpoznać - cała reszta była sprawą automatyki.

Niwelujemy, niwelujemy...

Jedną z pierwszorzędnych cech Sudden Strike 2 jest możliwość zniszczenia niemal wszystkiego, co pojawia się na ekranie. Jeśli drogę kolumnom pancernym zagradza płot od pastwiska - cóż, te nawet nie poczują, kiedy zostanie zmiażdżony pod ich gąsienicami. Masz już dosyć tego, że pochód w mieście

binu maszynowego najpierw zajmuje się większymi zgrupowaniami piechoty, więc jeśli niespodziewanie natkniemy się na takie cudo, nawet nie zdążymy włączyć pauzy, by w spokoju wydać rozkaz rozproszenia się, mogący uratować choćby część naszego oddziału. A skoro już przy wydawaniu rozkazów jesteśmy: można nie tylko kazać czołgistom, by zaryglowali wszystkie włazy, kosztem widoczności zwiększając szansę przeżycia na polu walki, ale i piechocie, by ta się czołgała. Wtedy jest ją trudniej wyeliminować, ale oczywiście znacznie wolniej się porusza...

Tym niemniej w wielu przypadkach właśnie w taki sposób będziemy się poruszali - podstawą jest tutaj bowiem rozpoznanie położenia sił wroga oraz ich składu ilościowo-jakościowego. Kawaleria, że własnymi szarżami, zginęłaby tutaj w ciągu paru sekund! Owszem, przyznać muszę, że jest to nierzadko denerwujące. Bo dobrze okopanego wroga ugryźć bardzo trudno, nawet przy całkiem sporej przewadze liczebnej... ale tak właśnie na tej wojnie było. Autorzy tytułu dość mocno (jak na taki gatunek gry) postawili na...

byłoby do tego bardzo blisko. W końcu pomyślano tu nawet o rzeczach, takich jak morale oraz wpływ utraty dowódcy na kondycję psychiczną podległych mu wojsk. Nie powiem, żeby było to bardzo miłe, zwłaszcza gdy to nasze siły ogarnie nagła chęć, by oderwać się od przeciwnika na upatrzone z góry pozycje - ale jeśli komuś zależy na jak najwierniejszym odwzorowaniu pola walki, powinien być z tego zadowolony.

Grywalność

"O ile komuś zależy na jak najwierniejszym odwzorowaniu pola walki"... cóż, napiszę to jeszcze raz: Sudden Strike jest grą trudną, więc jeśli ktoś oczekuje czegoś w rodzaju Warcraft III, w którym misje na normalnym poziomie trudności przechodzi się w pięćdziesiąt minut - i to już za pierwszym razem, lepiej niech wraca do Warcrafta...

Tutaj liczy się bowiem spokój i umiejętność taktycznego myślenia, a nie szybkość w klikaniu

myszą. Komputer i tak jest szybszy, a skoro zginąć można nawet od pierwszego strzału, bez odpowiedniego planowania nie ma nawet co o zwycięstwie marzyć. Na szczęście jeśli podejdziemy do rozgrywki zgodnie z zaleceniami twórców, czyli najpierw misje treningowe, potem kampanie w kolejności - od najprostszej, do większości prawd niezbędnych, aby przeżyć, można się przyzwyczaić względnie bezboleśnie. Na początku posiłki dostajemy bowiem wystarczająco często, by niemal każde nowe zadanie wykonać nawet po wcześniejszej stracie niemal wszystkich swoich wojsk. Później jest oczywiście coraz trudniej, ale dzięki bardzo sensownej gradacji stopnia trudności z początkiem powinni sobie poradzić również zupełnie zieloni gracze. Gorzej, gdy kogoś skusi kampania dla bardziej zaawansowanych, bo w takim razie - o ile nie jest weteranem poprzednich wydań Sudden Strike'a - można się bardzo niezwykle rozczarować. W końcu kto lubi dostawać baty i to od nieuchwytnego wroga?

A wady?

Jeśli tylko przyjąć punkt widzenia twórców - wad w zasadzie brak. Bo czepianie się w tym momencie ograniczeń, jakie wynikają z dwuwymiarowej grafiki, będzie równie sensowne, co żałowanie, że świeżo kupiony stół nie jest telewizorem. No owszem, fajnie by było (czasami), gdyby był, ale w takim razie po co kupiliśmy stół, a nie telewizor? Nawet (wspomniana przeze mnie na początku) niemożność obracania mapy czy przybliżania kamery - owszem, czasami są dokuczliwe, ale w zamian dostajemy grę z bardzo szczegółową grafiką oraz mnóstwem obiektów, a w dodatku działającą niemal na każdym sprzęcie. Jedyne poważne niedopatrzenie to powtórki: świetnie, że są, ale jeśli chodzi o funkcjonalność, trzeba nam chyba będzie poczekać na patch albo następną część tytułu. Drobne zastrzeżenia można także mieć do trybu multi. Fakt, map tak na oko znajdzie tu przynajmniej dwadzieścia (no i dodatkowo na płycie jest edytor, więc nowych nie powinno zabraknąć) i to począwszy od małych, w sam raz nadających się do szybkiego sparringu jeden na jeden, a skończywszy na tych potężnych dla ośmiu graczy), ale jeśli chodzi o różne tryby gry... w zasadzie są tylko dwa - walka każdy na każdego oraz drużyna na drużynę. Póki co miłośnicy bardziej wymyślnych sposobów spędzania wolnego czasu w gronie znajomych niestety muszą obejść się smakiem. Brakuje również możliwości trenowania z komputerem - choć gramy zarówno przez modem, sieć IPX, jak i Internet, wszyscy gracze muszą być osobami z krwi i kości, bo żadnych "botów" twórcy niestety nie przewidzieli.

Ostateczna ocena

Wysoka, wysoka, a ściślej ósemka. Tytuł jest bowiem bardzo fajny, świetnie wygląda i zapewnia zabawę na wiele, wiele dni - oczywiście o ile ktoś tego typu klimaty lubi, bo typowym RTS-em, z budowaniem bazy i produkcją jednostek w żadnym razie nie jest.

Dwójka nie jest ani tytułem rewolucyjnym, ani przełomowym - ot, przygotowana w dobrym stylu kolejna część cyklu, z wystarczającą liczbą zmian, by można ją nabyć bez uczucia, że ktoś nas właśnie zrobił w balona i sprzedał stare treści w nowym opakowaniu.


Teraz możemy sterować i samolotami - a nie tylko wskazywać cele ataku.






07/2002

8

Producent: FireGlow ■ **Dystrybutor:** CDV ■ **Internet:** www.suddenstrike2.de ■
Wymagania: Pentium II 233, 64 MB RAM, Windows95/98/Me/NT/2000/XP ■
Akcelerator: zbędny


■ Japończycy ■ edytor ■ ponad trzydzieści misji w kampaniach ■ cztery poziomy trudności ■ nieźle wykonanie ■ większy realizm ■ okręty i samoloty kierowane przez gracza ■ lepiej rozwiązano poruszanie się w grupie


■ tylko 2D i wszystko, co z tym związane ■ brak botów w trybie multi ■ niezbyt funkcjonalne powtórki

INFO

Batman: Vengeance

Hut Sędzimir

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

Tak sobie właśnie pomyślałem – wiem, wiem, trudno w to uwierzyć – że recenzent gier komputerowych jest trochę podobny do Batmana. Zamaskowany – bo pod ksywką Hut Sędzimir może tak naprawdę skryć się każdy – broni świata przed złymi (grami), spuszczając im niemiłosierny łomot przy użyciu gadżetów, takich jak HutSarkazm, HutIronię oraz najpotężniejszego - HutOceny-Jeden-Na-Dziesięć. Nic dziwnego, że czuję z Batmanem zawodową solidarność!

Gyć może właśnie ze względu na tę solidarność napiszę od razu - gdyby ktoś nie miał czasu na czytanie całej recenzji – gra Batman: Vengeance naprawdę mi się podobała. Spotkałem się z nią już wcześniej – mniej więcej rok temu tytuł ukazał się na PlayStation 2, gdzie trochę zaginął w zalewie innych pozycji – ale wówczas nie pojawiła się sposobność, by bardziej się w nią wgłębić. Teraz, kiedy na moim biurku pojawiła się wersja na PC, z przyjemnością i bez poczucia obowiązku spędziłem z nią kilkanaście godzin - i przez ten czas naprawdę mocno mnie wciągnęła.

Joker się śmieje

Największym atutem gry jest bez wątpienia klimat, jaki udało się stworzyć programistom z UbiSoftu. Ci nie eksperymentowali za bardzo, nie udawali mądrzejszych, niż są w rzeczywistości - i zgłosili się do specjalistów: fabułę gry konsultowano z firmą DC Comics, która wydaje od kilkudziesięciu lat komiksy o Batmanie, grafikę zaczerpnięto z świetnego serialu animowanego „Batman Adventures", którego głównym rysownikiem jest Bruce Timm, do udźwiękowienia sekwencji animowanych oraz przerywników zatrudniono oryginalną obsadę rzeczonego serialu animowanego.

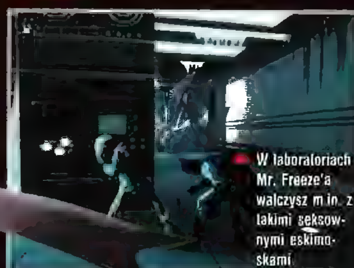
W efekcie w grze opowiadana jest ciekawa historia Batmana, wrobionego w obmyśloną przez samego Jokera zawiłą intrygę, w której główne role odgrywają starzy znajomi Człowieka Nietoperza, tacy jak Mr Freeze, Harlequin, BatGirl czy Poison Ivy. By nie zdradzić za dużo, przedstawię wam tylko początek gry – ta zaczyna się od akcji, w której Batman z obłożonej ładunkami wybuchowymi fabryki ratuje młodą kobietę, związaną i zostawioną tam na pewną śmierć przez Jokera. Dziewczyna znika, mimo to Batman znajduje list. Wynika z niego, że Mary (kobieta uratowana przez Gacka) jest szantażowana przez Jokera, który chce od niej wymusić 5 milionów dolarów, grożąc, iż zabije jej synka Toby'ego. Batman – jak to superboahter – postanawia pomóc dziewczynie, problem tylko w tym, że nic nie wiadomo ani o niej, ani o jej synku. Komputerowe poszukiwanie jakichkolwiek punktów zaczepienia nie przynosi żadnych nowych informacji (brak aktu urodzenia, numeru ubezpieczenia społecznego) poza adresem apartamentu, który Mary niedawno wynajęła. Batman oczywiście udaje się w to miejsce – i trafia na kolejną próbę uprowadzenia dziewczyny przez ludzi Jokera. Pierwszy rozdział kończy spektakularną walką z Jokerem na moście Gotham Bridge, i kończy się śmiercią najbardziej uśmiechniętego z wszystkich łotrów. To jednak tak naprawdę wstęp do opowieści, i pozostawia on wiele pytań. Czy Joker rzeczywiście zginął? Jaka jest tajemnica Mary? Czy Batman nosi bokserki czy slipy? Odpowiedzi na część z nich znajdziesz w trakcie kolejnych czterech rozdziałów, które rozłożono na łącznie 19 etapów.



Mroczny Rycerz i jego Gotham. W pełnym 3D!

Jeden przeciw wszystkim

Samą rozgrywkę przeprowadzono w konwencji zbliżonej do niedawno recenzowanej na łamach CD-Actiona innej gry o superbohaterach, czyli Spider-Man: The Movie. Przez większą część zabawy gracz kieruje Batmanem, obserwując jego działania z perspektywy trzeciej osoby. Człowiek Nietoperz eksploruje etapy, nierzadko wymagając od nas umiejętności typowych dla gry platformowej. Kiedy trafi na przeciwników (jest ich sporo,



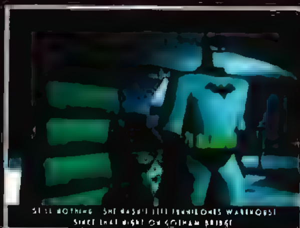
W laboratoriach Mr. Freeze'a walczysz m.in. z takimi seksownymi eskimoskami



Walki są dynamiczne i efektowne.

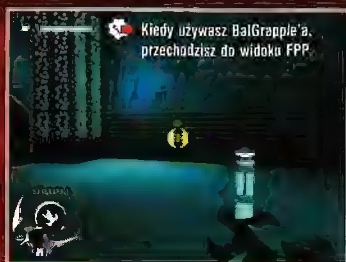
BatGirl pomaga Batmanowi – wyszukuje dlań informacje i wskazówki.







Miejsce, o jakie możesz zahaczyć BatGrapple'a, oznaczono znakiem nietoperza.



Kiedy używasz BatGrapple'a, przechodzisz do widoku FPP.



Skuj przeciwnika, a już ci więcej nie nabruździ.

ale można sobie z nimi poradzić), czekają go krótkie sekwencje walki, w których może zadawać dwa rodzaje ciosów – uderzenie pięścią i kopniak – oraz ich kombinacje. W grze zastosowano system combosów, co oznacza, że trzykrotne naciśnięcie pięścią nie sprawi, iż Batman trzy razy machnie ręką - raczej wykona bardziej złożoną sekwencję dwóch normalnych uderzeń, zakończonych potężnym ciosem w szczękę. Na tym jednak interakcja gracza z bohaterem się nie kończy!

Poza tą standardową rozgrywką od czasu do czasu w grze pojawiają się dodatkowe elementy, takie jak jazda BatMobilem, rozwiązanie prostych łamigłówek logicznych czy coś, co autorzy gry nazywali Freefallem, w rzeczywistości jest to skok z dużej wysokości bez rozwiniętej peleryny - Batman musi chwycić spadający w dół obiekt, zanim ten rozbije się o ziemię. Wszystkie minigierki zintegrowano z główną osią akcji, przejścia między "chodzeniem-i-biciem" a np. "skakaniem-z-mostu-do-wody" są płynne i nie wymagają dodatkowego wczytywania gry. Dzięki temu jest ona dość zróżnicowana, a zmieniające się w minigierkach ujęcia kamery oraz sposób przedstawienia akcji sprawiają, że iluzja oglądania animowanego filmu jest jeszcze większa.

BatGadżety

Batman: Vengeance to gra, której twórcy mieli ambicje większe niż tylko stworzenie prostej trójwymiarowej platformówki z elementami bijatyki. Dzięki temu podkreślono tu wątek przygodowy – i tak, od czasu do czasu Batman znajduje przedmioty, jakich używa w odpowiednich miejscach, jak również zbiera dowody będące wskazówkami do rozwiązania licznych w grze niejasności. Korzysta również z bogatego arsenału BatGadżetów, które nieraz ułatwiają przejście etapu, zaś czasem wykorzystanie ich jest wręcz niezbędne, by przejść dalej. Trzy rzeczy, jakich użyjesz najczęściej, to Batarang, BatGrapple i BatCuffs. Batarang to miotająca broń Batmana - rzucane przez niego bumerangi, dzięki którym może rozprawić się z przeciwnikiem na odległość. BatGrapple to linka z hakiem oraz wyciągarką, którą przymocowano do pasa Batmana – ten pomaga mu we wspinaczce na wysokości w inny sposób niedostępne. Z kolei BatCuffs to zwykłe kajdanki (chociaż założę się, że mają wygrawerowane charakterystyczne logo z nietoperzem), którymi można unieruchomić przeciwników albo zachodząc ich nieoczekiwanie od tyłu, albo powalając na ziemię - i skuwając. Ten ostatni przydatny jest z dwóch powodów – po pierwsze, powalony przeciwnik, którego nie skujesz kajdankami, po pewnym czasie odzyskuje przytomność i wstaje; po drugie zaś, skuci przeciwnicy liczą się podczas wystawiania oceny, jaką gracz otrzymuje po ukończeniu każdego etapu.

Do trybu wykorzystania gadżetów przechodzisz, wciskając klawisz [Space]. Wówczas widok z perspektywy trzeciej osoby zamienia się na ten z oczu Batmana, co rzeczywiście znacząco pomaga podczas używania gadżetów, takich jak Batarang, BatGrapple czy BatScope (lorneta). W trybie FPP Batmanem sterujesz, tak jak i w TPP, z klawiatury, myszką natomiast określasz miejsce, dokąd Batman skieruje wzrok. Choć jest to rozwiązanie w FPP-kach zwyczajne, tutaj jakoś niespecjalnie pasuje. Chodzi o to, że podczas gry nie używasz myszki, bowiem obie ręce spoczywają na klawiaturze – chwytasz za nią tylko wtedy, kiedy np. chcesz rzucić Batarangiem. To niewygodne, mało poręczne rozwiąnie utrudnia grę.

W czarnej pelerynie

Mam także zastrzeżenia do innych elementów gry. Sterowanie bohaterem zrealizowano w konwencji screen relative - co oznacza, że np. wciskając "dół" sprawiasz, iż Batman idzie w dół ekranu (przy okazji - inna konwencja sterowania to character relative, gdzie klawisze "góra" i "dół" sprawiają, że bohatera idzie w przód i w tył, a klawisze lewo i prawo oznaczają, że obraca się w odpowiednim kierunku). To oczywiście sposób sterowania, jaki często spotykany jest w trójwymiarowych platformówkach, mimo to tutaj niefortunny z dwóch powodów – po pierwsze, takie sterowanie bardziej pasuje do konsolowych kontrolerów niż do PC-towej klawiatury, po drugie zaś, niezbyt poprawnie pracuje tu kamera (umieszczona jest za nisko i pod zbyt małym kątem, przez co nie widać, co Batman ma pod stopami), co sprawia, że nierzadko nie zmierzasz w tym kierunku, w jakim byś chciał.

Mimo tych zastrzeżeń, Batman: Vengeance to gra plasująca się powyżej przeciętnej. Problemy ze sterowaniem i praca kamery wkrótce przestają specjalnie przeszkadzać, a filmowy charakter gry (np. podczas pierwszego etapu na ekranie pojawiają się napisy prezentujące twórców gry) i jej ogólny klimat z nawiązką je rekompensują. Grę skonstruowano bezstresowo - nie ma w niej „żyć", zatem kiedy giniesz, giniesz ostatecznie – ale bez żadnych dodatkowych konsekwencji zaczynasz grę od miejsca, gdzie ją właśnie rozgrywałeś. Nie spodziewałem się po tym tytule wiele i być może dlatego Batman: Vengeance miło mnie zaskoczył. To bardzo porządna i dobrze wykonana gra, a dla każdego, kto uważa się za fana superbohaterów – Batmana w szczególności – pozycja obowiązkowa. Jak komiks Franka Millera "Dark Knight Returns".

Bruce Timm



[illegible]



Miejsce pracy Bruce'a Timma

11/2002

7	**Producent:** Ubi Soft **Dystrybutor:** LEM **Internet:** http://batmanvengeance.ubi.com/main.html **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB **Akcelerator:** 32 MB
	+ trójwymiarowe Gotham City!!! ■ grafika oparta o rysunki Bruce'a Timma ■ filmowy klimat zgodny z duchem Batmana ■ zróżnicowane etapy zawierające kilka rodzajów rozgrywki ■ mało na PC zręcznościówek – a ta jest naprawdę porządna
	− sterowanie na trójkę z plusem ■ praca kamery

INFO

GATUNEK: RTS

■ Mr. Tull a.k.a. Eld

CULTURES 2
BRAMY ASGARDU

Prawdę powiedziawszy, niezmiernie się zdziwiłem na wieść o tym, że tak dobra gra jak Cultures 2 ukaże się w serii eXtra Gra. Taki rarytas dla fanów Settlers za niecałe trzydzieści złociszków? Toż to niemal podarek od Świętego Mikołaja.





Jeszcze większy podziw mam dla CD-Projektu, że przyłożyli się do lokalizacji i ta stoi na wysokim poziomie. Może nie jest tak efektowna jak lokalizacje tych największych pokroju WarCraft III czy HOMM IV, ale i tak - jak dla mnie - bomba. Spodziewałem się raczej czegoś wykonanego na szybko i byle jak, tymczasem spotkała mnie niespodzianka in plus.

Książeczka, dołączona do gry, nie zawiera większych błędów - jest całkiem ładna i co warto odnotować, zawiera parę informacji na temat historii wikingów. Inna sprawa, że te są tak skąpe jak ubranie Szakiry. Ważne jednak, że w ogóle pomyślano o takim rozdziale.

W filmiku wprowadzającym wita nas ciepły tembr lektora i już wiadomo, że nie będzie mowy o fuszerce. Koleś sympatycznie przypomina, że wcielamy się ponownie w skórę Bjarniego i z czym zmierzymy się tym razem. Natomiast w grze głos ten usłyszymy sporadycznie, albowiem część pojawiających się tekstów jest odczytywana, a część nie. Trudno mi powiedzieć, dlaczego właśnie tak jest. Nasi wikingowie, podobnie jak w wersji angielskojęzycznej, posługują się językiem... sobie tylko znanym. Bardziej to mruczenie niż wyrazy podobne do ludzkich. W sumie to jednak chyba lepsze niż wysłuchiwanie tysięcy razy "na rozkaz!" albo "tak, panie?".

Skoro nie jesteśmy stale poddawani atakowi dźwięków przeróżnej maści, możemy się skupić na grze i przypatrzeć napisom na ekranie. Tu, jak zawsze błędów nie ma, przynajmniej na takowe nie trafiłem. Język w miarę zrozumiały, nazwy własne dobrze przetłumaczone - czegóż więcej wymagać? Może jedynie clut innej czcionki, bo chociaż ta jest ładna, mogłaby być lepsza. Tak mi się wydaje.

Mimo to nie ma co gdybać i marudzić; w ramach ceny, jaką zapłacimy za Cultures 2, otrzymujemy bardzo dobrą grę, całkowicie zlokalizowaną w równie dobrym stopniu. Za taką kwotę oczekiwałem raczej kilkustronicowej instrukcji i cedeka z angielską wersją. Jedyne, czego mi brakuje, to prezent w postaci Drakara w skali 1:72 lub hełmu z rogami. Przypuszczalnie jednak podniosłoby to cenę.





POLONIZACJA

8+

Producent: JoWood ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://www.cultures2 de ■ **Wymagania:** Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, WIN 98/2000/ME/XP, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** 4 MB



■ CENA!!! ■ tradycyjnie dobry lektor, brak literówek ■ porządne instrukcja

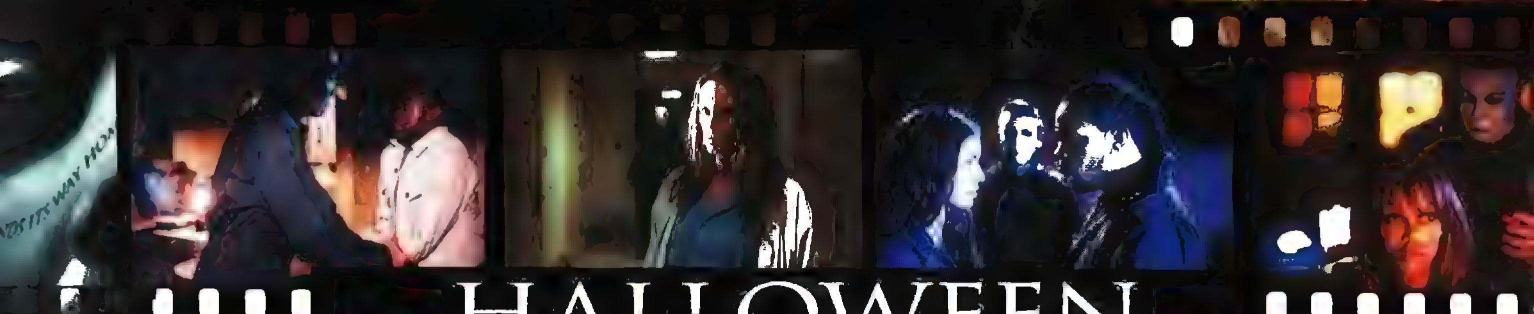


■ bez polotu, jaki ma miejsce w innych lokalizacjach CD-Projektu

INFO

Winkingowie po polsku!





HALLOWEEN RESURRECTION

Wyobraźcie sobie nietypowy reality show. Bogaty przedsiębiorca zamyka w domu na noc grupę ludzi, w którym dzieciństwo spędził Mike Myers - seryjny morderca.

Wszyscy uczestnicy - młodzi, ciekawi świata i nade wszystko pewni siebie studenci, na głowach mają zamocowane miniaturowe kamery; z tych obraz oglądany jest przez Internet na żywo w całym świecie. Bawią się doskonale, traktując ten występ jako miłą odskocznię od codzienności, aż do czasu gdy... w domu pojawia się sam zmartwychwstały Michael Myers. I ten nie planuje bynajmniej, by w reality show odegrać rolę drugoplanową. Teraz dopiero zaczyna się prawdziwa "horrozrywka" (ang. dangertainment).

Halloween: Resurrection to kontynuacja kultowego horroru sprzed 20 lat. Tym razem akcja dzieje się 40 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie - notabene jednym z najpopularniejszych dreszczowców w dziejach Hollywood. Nowa odsłona nie jest typowym horrorem "starej szkoły", w którym krew leje się gęsto, a bestie z piekła rodem rozszarpują wnętrzności kolejnych przerażonych bohaterów. Tu, wszystko dzieje się z lekkim przymrużeniem oka, choć reżyser Rick Rosenthal doskonale wie, jak manipulować emocjami widzów. Zastosował on również zabieg, którego celem jest odrealnienie obrazu - film kręcono małymi, 7-milimetrowymi kamerami. Nieraz zatem przyjdzie się nam zaśmiać i... podskoczyć ze strachu.

Jedna ze scen obecnych w zwiastunie, z Norą (Tyra Banks) krzyczącą: "Uciekajcie z tego domu!", w ogóle nie pojawia się w filmie - kręcono ją tylko dla potrzeb zajawki kinowej.

Na początku tytuł filmu miał brzmieć "Halloween: michaelmyers.com", a scenariusz do niego pisała masa ludzi. Pierwszą wersję stworzył Larry Brand, zupełnie zmienioną przez Seana Hooda. Później, już podczas obsadzania głównych ról, scenariusz był zmieniany jeszcze niezliczoną liczbę razy.

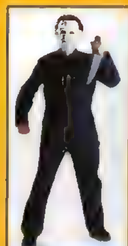
Z zapowiedzi wynika, że film sporo czerpie nie tylko z poprzednika (nakręconego 20 lat temu) ale też produkcji, takich jak np. "Krzyk" Wesa Cravena. Tzw. 'timing' w Resurrection w niczym nie powinien mu ustępować, a w niektórych momentach wręcz mistrza (mocno podupadłego po trzeciej części zresztą) przewyższa.

Obsada Halloweenu jest imponująca i bardzo zróżnicowana. W rolę bogacza wcielił się Busta Rhymes - postać doskonale znana fanom hip hopu, kinomaniacy zaś widzieli go u boku Samuela L. Jacksona w "Shaft". Oprócz słynnego rapera znajdzie się również - jak zawsze - świetna Jamie Lee Curtis ("Rybka zwana Wandą", "Prawdziwe kłamstwa"), która początkowo miała zagrać w króciutkim epizodzie, jednak scenariusz tak przypadł jej do gustu, że postanowiła zostać na planie nieco dłużej. Dla filmu to tym lepiej, że aktorka gra tę samą rolę, co przed dwudziestu laty - dodaje to Resurrection dodatkowego smaku. W rolę tajemniczego wielkiego złego - zamaskowanego Micheala Myersa - wcielił się Brad Loree, na co dzień pracujący gdzie popadnie jako halabardnik. Z tej roli jednak wywiązał się znakomicie. Krytycy ocenili film różnie (wszak w Ameryce premiera miała miejsce już jakiś czas temu), mimo to niemal zawsze zwracając uwagę na dobrze dobraną obsadę (zwłaszcza rewelacyjną J.L. Curtis).

Z ocenami jednak należy się wstrzymać do premiery, która nastąpi 18 października. Resurrection wejdzie do polskich kin w 30 kopiach. Miejmy nadzieję, że będzie się czego bać.

KONKURS!

Proponujemy nietypowy konkurs, w którym nagrodami są: **250 biletów do kina** na przedpremierowy pokaz filmu "Helloween Resurrection"
(Pokazy będą miały miejsce w największych miastach w Polsce: Warszawie, Wrocławiu, Katowicach, Krakowie i Gdańsku [po 50 biletów].)
Oraz **oryginalny kostium Michaela Myersa** - idealny na Halloween - maska ze strojem, nożem i zapasem krwi, a także nagrody pocieszenia - filmowe koszulki i czapeczki



Aby wziąć udział w konkursie, należy:
1. Prawidłowo odpowiedzieć na proste pytanie:

Jak nazywa się główny bohater filmu "Halloween Resurrection"?
A. Michael Myers
B. Austin Powers
C. Darth Vader

2. Przesłać odpowiedź SMS-em na numer 7164.
Jeśli chcesz wygrać bilet na przedpremierowy pokaz filmu "Halloween Resurrection" wyślij SMS z odpowiedzią według schematu:
CA.HA.XX.Y
gdzie XX - oznacza dwie pierwsze litery miasta, w którym chciałbyś wybrać się na pokaz filmu (Warszawa - Wa, Wrocław - WR)
Y - prawidłowa odpowiedź (do wyboru masz A, B lub C)

Na prawidłowe odowiedzi czekamy do **14 października**
Daty i godziny pokazów będą podane na stronach **www.cdaction.com.pl**. Szczęśliwcy, którzy otrzymają darmowy bilet do kina, zostaną poinformowani SMS-em zwrotnym na numer telefonu, z którego zostanie przesłana prawidłowa odpowiedź. Do odbioru darmowego biletu będzie uprawniało wydanie CD-Action nr 11/2002 lub Action PLUS nr 11/2002

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu kostiumu oraz nagród pocieszenia, wyślij SMS - jego treść wpisz według schematu
CA.HA.Y
gdzie **Y** - oznacza prawidłową odpowiedź
(do wyboru masz A, B lub C)
Wśród osób, które do 23 października prześlą prawidłową odpowiedź na pytanie konkursowe, rozlosujemy unikatowy kostium **Michaela Myersa**, a także nagrody pocieszenia - 15 kompletów (filmowa koszulka + czapka)

(Koszt wysłania SMS-a w obu przypadkach wynosi 1 zł + VAT.) W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem

Obejrzymy?


ZŁO POWRACA DO DOMU
HALLOWEEN
RESURRECTION
W KINACH OD 18 PAŹDZIERNIKA
onet.pl
www.cdaction.com.pl
CANAL+
WWW.SPI.PL
FILMWEB
ale kino!
SPI
INTERNATIONAL POLSKA

THE BLAIR WITCH PROJECT

TERMINAL REALITY'S VOL 1: RUSTIN PARR



Wymagania sprzętowe:
System Windows 98, Windows NT 4.0 lub Windows 2000, Procesor Pentium 2, Celeron, Pentium 3 lub AMD Athlon CPU, 64 MB pamięci RAM (96 MB przy akceleracji sprzętowej 3D), 850 MB wolnego miejsca na dysku, 200 MB wolnej pamięci wirtualnej

Instalacja: włóż CD do napędu - jeśli gra nie instaluje się automatycznie, kliknij plik setup.exe na CD. Dalej postępuj wedle sugestii pojawiających się na ekranie.

KLAWISZOLOGIA

F1 - wyświetl listę klawiszy sterujących
F2 - zapisz grę
F3 - kontynuuj grę
F5 - włącz/wyłącz dźwięk
F6 - szybkie zapisywanie
F9 - szybkie wczytywanie
F11 - rozjaśnij ekran (ustawienia gamma)
F12 - ściemnij ekran (ustawienia gamma)
ESC - zatrzymaj grę

Kursory - sterownie
Lewy Shift - biegnij! [prawy Shift - gdy wykorzystujesz mysz!]
Skrajdaj się - lewy Alt [prawy CTRL - gdy wykorzystujesz mysz!]
Z/X - skradaj się w lewo/prawo
Spacja - strzelaj [LPM - gdy wykorzystujesz mysz!]
Q/A - celowanie [myszka]

F - latarka
N - noktowizor
J - notatki
TAB - mapa
C - kompas
S - WOW
End - szybki obrót
1-2-3 - wybór broni
[-] - poprzednia broń
[=] - następna broń
] i [- wybór przedmiotu
P - opis przedmiotu
Enter - użyj przedmiotu
0 - wyjmij broń [z klawiatury numerycznej!]
PPM - działanie (podnieś, otwórz itd.)

Legenda
LPM - lewy przycisk myszki
PPM - prawy przycisk myszki

Dostępna broń

Pistolet (klawisz 1) - mały, ale udały; spora celność; naturalnie nie jest to dobra giwerka na większe stwory (a już szczególnie te z innego świata), ale na początek w sam raz.

Strzelba (klawisz 2) - duża większa siła ognia okupiona jest dużo niższą szybkostrzelnością.

Miotacz (klawisz 3) - broń energetyczna, skuteczna na wampiry oraz duchy i zjawy; niestety długo się ładuje, więc używaj jej tylko wtedy, gdy musisz.

Do tego możesz używać broni białej, tzn. najrozmaitszych przedmiotów, które napotkasz na drodze - i będzie w stanie podnieść oraz użyć w tym właśnie charakterze.

Widzenie w ciemnościach

LATARKA NA BRONI

Każdy rodzaj broni, jakim dysponuje Elspeth, wyposażono w niewielką latarkę przymocowaną do lufy.

Latarkę zapala się i gasi, wciskając klawisz LATARKA. (We wszystkich trybach jest to klawisz F.)

NOKTOWIZOR

Doktor Holliday podczas misji testuje prototypowy noktowizor.

By go włączyć i wyłączyć - klawisz NOKTOWIZOR. (We wszystkich trybach jest to klawisz N.) Przy włączonym noktowizorze na ekranie widać otoczenie tak, jak widzi je Elspeth.

Aby rozejrzeć się dookoła za pomocą noktowizora, Elspeth musi wyciągnąć broń.

Noktowizor ułatwia i poruszanie się, i celowanie w bardzo ciemnych miejscach.

Włączenie noktowizora w miejscu dobrze oświetlonym spowoduje, że obraz będzie zbyt jasny, by można było cokolwiek zobaczyć.

Ponieważ noktowizor doktor Holliday jest jeszcze niedoskonały technicznie, oglądany przezeń obraz często bywa statyczny - i pojawiają się zakłócenia. Obiekty znajdujące się bardzo blisko "lamią się".



Czy to nie ułatwia życia?

Kilka typowych problemów

PYT.: Kiedy uruchamiam Blair Witch część I - Rustin Parr w trybie 512 x 384, gra zamyka się.
ODP.: Rozdzielczości 512 x 384 lepiej nie ustawiać. Starsze karty graficzne nie współpracują z nią prawidłowo.

PYT.: Program twierdzi, że mam mniej niż 200 MB wolnej pamięci wirtualnej. Jak to zmienić, by Blair Witch część I - Rustin Parr działała prawidłowo?
ODP.: Wybierz, kolejno, Panel sterowania=>System=>Wydajność i Pamięć wirtualna. Ustawienie to najlepiej zmienić tak, by pamięcią wirtualną zarządzał system Windows.

PYT.: Wyświetla się komunikat o braku pamięci.
ODP.: Musisz zwiększyć objętość pamięci wirtualnej. Jak zmienić te ustawienia - zob. poprzednie pytanie i odpowiedź.

PYT.: Dialogi urywają się lub odtwarzane są nierówno. Mam kartę SoundBlaster Live, która - podobno - powinna spełniać wymagania sprzętowe gry. Co się dzieje?
ODP.: Dysponujesz starym oprogramowaniem i sterownikami LiveWare. Odwiedź internetową stronę Creative Labs i ściągnij LiveWare w wersji 3.0, lub nowszej.

PYT.: Nie mam karty SoundBlaster Live, ale i tak mam problemy z nieprawidłowo odtwarzanymi dialogami. Co robić?
ODP.: Od producenta powinieneś ściągnąć, i zainstalować, najnowsze sterowniki. Jeśli masz kartę zgodną z Aureal (na przykład Diamond Monster Sound), zajrzyj na stronę http://www.a3d.com/html/download/drivers/.

PYT.: Mam najnowsze sterowniki i jestem pewien, że działają prawidłowo. Jak na mojej karcie mogę uzyskać jeszcze lepsze efekty dźwiękowe?
ODP.: W menu opcji włącz dźwięk "Miksowanie sprzętowe". W razie jakichkolwiek problemów z dźwiękiem - przywróć ustawienia początkowe (standardowe).

PYT.: Obraz wyświetla się z czarnymi paskami u góry i dołu ekranu, i nic się nie dzieje - gra nie działa. Co robić?
ODP.: Naciśnij ESC i wybierz opcję "Zrezygnuj z panoramy".

PYT.: Ustawiłem sterowanie w grze w ten sposób, by posługiwać się klawiaturą numeryczną. W efekcie nie mogę uzyskać kombinacji różnych klawiszy (tzn. równocześnie biegać i skakać). Dlaczego?
ODP.: Ze względu na sposób działania klawiatury numerycznej ta nie rozpoznaje równoczesnego wciśnięcia dwóch klawiszy. Poszczególnym funkcjom musisz przyporządkować różne klawisze w taki sposób, aby nigdy nie trzeba było jednocześnie naciskać dwóch naraz.

PYT.: Czy Blair Witch część I - Rustin Parr będzie działać na procesorze AMD-K6?
ODP.: Jasne.

PYT.: Dlaczego gra nagle się zamknęła? Czy przyczyną może być to, że przez cały czas grałem z włączonym noktowizorem?
ODP.: Nie rób tak! Niektóre karty graficzne powodują, że przy wchodzeniu lub wychodzeniu z budynku z włączonym noktowizorem gra niespodziewanie się zamyka.

PYT.: Gra nagle się zamknęła. Czy to dlatego, że bardzo szybko klikałem jedną i tę samą postać? Zaznaczam, że moja karta dźwiękowa jest zgodna z Aureal.
ODP.: Jeśli w trybie sterowania grą za pomocą kursora bardzo szybko klikniesz daną postać i to kilkakrotnie, a twój komputer jest wyposażony w kartę dźwiękową zgodną z Aureal - gra może się niespodziewanie zamknąć. Wystarczy, byś tak nie robił.



Wskazówki

Zapisuj grę jak najczęściej. Nigdy nie wiadomo, jakie niebezpieczeństwo czai się za rogiem. Do szybkiego zapisywania służy klawisz F6, a do szybkiego wczytywania - F9.

Korzystając z funkcji kalibracji monitora w menu opcji graficznych, wybierz optymalne ustawienia jasności/kontrastu urządzenia.

O ile to możliwe - po skalibrowaniu monitora staraj się grać w całkowitej ciemności. Przy zapalonym w pokoju świetle możesz nie zauważyć pewnych ważnych detali.

Klawiszami F11 i F12 ustaw odpowiednią jasność ekranu.

Jeśli po zmodyfikowaniu sposobu sterowania grą chcesz powrócić do ustawień początkowych, u góry menu konfiguracji sterowania wybierz opcję "Przywróć ustawienia standardowe".

Aby nauczyć się sterowania grą już po jej rozpoczęciu - wciśnij klawisz F1, a wyświetli się lista klawiszy sterujących.

Trzymaj w pogotowiu wszelkie przedmioty przywracające zdrowie, takie jak apteczka, wybierając je wcześniej klawiszem [I]. Aby odzyskać zdrowie, naciśnij ENTER. Następnie tym samym klawiszem potwierdź, że faktycznie chcesz użyć wskazanego przedmiotu. Możesz też korzystać z funkcji "Automatyczne odzyskiwanie zdrowia" - to, w menu opcji sterowania (standardowo jest włączona).

Czasem trzeba jak najszybciej uciekać przed potworami. Nie jest to zachowanie chwalebne, ale jeśli będzie ci brakowało amunicji, lepiej uciec z życiem, niż podjąć walkę - i dać się zabić.

Aby uczynić Blair Witch część I - Rustin Parr grą bardziej ambitną, w menu sterowania wyłączy funkcję "Automatyczne celowanie".

Akceleracja sprzętowa standardowo jest wyłączona. Spróbuj ją włączyć, jeśli masz kartę graficzną obsługującą ją.

Walcząc, staraj się utrzymać dystans (nawet jeśli używasz broni do walki wręcz). Większość przeciwników może atakować tylko z bliska, dlatego z odległości doktor Holliday ma nad nimi przewagę.

Jeżeli nie wiesz, dokąd pójść albo co dalej robić - spójrz do notesu Elspeth i wykorzystaj inne posiadane przez nią przedmioty. Notatki kryją wiele wskazówek, do tego w zwykłym trybie gry dysponujesz również listą "Do zrobienia". To skieruje cię na właściwy trop.

W trudnym terenie, takim jak las, korzystaj z mapy i kompasu.

Gdy ugrzęźniesz w miasteczku, spróbuj jeszcze raz ze wszystkimi porozmawiać. W ten sposób doktor Holliday może się dowiedzieć czegoś nowego, a efektem tego będzie kolejna rozmowa z kimś innym.

Skutki użycia niektórych przedmiotów zależą od tego, w którym momencie gry Elspeth to czyni. Efekty te mogą podpowiedzieć rozwiązanie danej zagadki.

Wiele zagadek w trudnym trybie można rozwiązać na bazie wskazówek ukrytych w notatkach oraz nagraniach Elspeth lub wśród posiadanych przez nią przedmiotów. Te bardziej skomplikowane wymagają od gracza skojarzenia rozmaitych elementów - dlatego część odpowiedzi może się znajdować - na przykład - w notesie, a część stanowić fragment nagrania.

Czy to nie ułatwia życia?

ECTS 2002





Zibi

ECTS to nadal mocny znak firmowy, choć znaczenie targów, organizowanych w Londynie, maleje od kilku lat. Mam jeszcze świeżo w pamięci imprezy targowe w Hali Olimpii, podczas których bardziej się bawiono niż robiono interesy. Nie było to znowu tak dawno temu. Rozmach tamtych ECTS onieśmielał przybyszów z Polski. Wszyscy zastanawialiśmy się wówczas, skąd biorą się tak wielkie pieniądze. Jak to możliwe, że firmy sprzedające gry mogą sobie pozwolić na wydanie setek tysięcy funtów na znanych aktorów, gwiazdy sportu, hostessy, tysiące drogich gadżetów i cały ten targowy zgiełk, który miał wywołać zaciekawienie wśród mediów? Wtedy u nas sprzedawało się niewiele gier.

Dziś legalnie sprzedawane w naszym kraju tytuły są bardziej powszechne, ale za to ich ceny spadły. W rezultacie nie przybyło pieniędzy, którymi obraca branża rozrywki elektronicznej w Polsce. W wielkim świecie były pieniądze, i chyba się skończyły. Przynajmniej te, które wydawano na reklamę albo marketing. Zachód zbiedniał, ale chyba też zmądrzał. W zeszłym roku zmieniona została lokalizacja targów i przeniesiono je do nowoczesnych hal na obrzeżach Londynu. Ubyło wystawców, zrobiło się bardziej cicho i sterylnie. Pisaliśmy o tym trochę zdezorientowani i wystraszeni - że giną targi i nie będzie nowych gier. Nie jest chyba mimo to aż tak źle...

Co prawda, tegoroczny ECTS to już zupełnie inna bajka. Tym razem targi trafiły na Earls Court. Właściwie imprezę tę można podsumować takim lakonicznym określeniem: o wiele mniej szumu, znacznie więcej zadumy. Przynajmniej w tej części, którą przeznaczono do "robienia interesów". Na szczęście powstają nowe tytuły. Nie przepadli też wcale ludzie poruszający branżą. Wielu z nich jedynie odwiedza targi, zamiast się wystawiać - a większość firm tylko sygnalizuje na nich własną obecność. Gry mimo wszystko ciągle powstają, a biznesmeni nadal chcą je sprzedawać. Łączna liczba premier na Peceta, zapowiedzianych na ten rok, wykracza ponad 50 tytułów. To dobry znak dla nas wszystkich, bo - po pierwsze - będziemy mieli w co grać, a po drugie - koszty wystawiania się na targach nie zostaną doliczone do ceny detalicznej gier. Czyli raczej powinno być taniej?

Standardem stało się już unikanie kosztów związanych z uczestnictwem w targach przy jednoczesnym wykorzystywaniu faktu, że dziennikarze z całej Europy mimo wszystko zjeżdżają na nie. Eidos, Activision oraz Electronic Arts zorganizowały alternatywne imprezy, na których zaprezentowano nowości. Byliśmy wszędzie tam, gdzie należało wetknąć dziennikarski nos. Szczególnie mocne wrażenie zrobili ludzie z Eidosa i EA.

Tradycyjnie też w okalających halę wystawienniczą hotelach aż roiło się od małych, zaimprowizowanych centrów wystawowych, gdzie nowe pozycje pokazywały firmy, takie jak Empire, SCI, Lionhead Studios i wiele innych. Nikt w każdym razie nie zamierza odpuszczać. Dopóki są chętni, by podejmować tytaniczny wysiłek, potrzebny do organizacji targów ECTS - dopóty będzie co na nich pokazywać. My na pewno trzymamy rękę na pulsie - i wyszukujemy nowości.

Techland i Cenega

Niezmiernie cieszy też fakt, że mimo spadku liczby wystawców w Londynie nieustannie widać Polaków. Techland jak zwykle nie zawiódł i pokazał Europie dwie całkiem porządne produkcje. O grze Chrom pisaliśmy już nieraz i za każdym razem pochlebnie. Testowaliśmy nawet betę - podobała się. Zainteresowanie tym tytułem jest naprawdę spore. Dziennikarze, piszący dla brytyjskich magazynów, wielokrotnie pytali o Techland, bo wiele sobie obiecują po tym "szuterze". Fachowcy już dziś umieszczają go w czołówce strzelanek, które zostaną wydane w okolicach świąt tego roku.

Xpand Rally to drugi z ważnych tytułów, wystawionych przez Techland. Ściganie się po bezdrożach w supernowoczesnych samochodach zapowiada się emocjonująco - grafika wygląda niezwykle zawodowo. O fizyce jazdy zbyt wiele powiedzieć nie można, ponieważ do ukończenia gry jeszcze upłynie nieco czasu, ale tworzona jest bez kompleksów względem najlepszych produkcji tego gatunku.

Cenega to co prawda nie całkiem polski wystawca, bo czynnik czeski przeważa w tej firmie, musimy jednak pamiętać, że to przecież nikt inny jak polski Mirage (znany z produkcji Mortyra) stworzył te bardziej znane tytuły Cenegi - Another War czy Rathunt. Obecnie Mirage tworzy sequele poprzednich produkcji kojarzonych z roboczymi tytułami Another War 2 oraz Mortyr X.

Polskie stoiska wystawowe nie wyglądały ani bardziej, ani mniej okazale niż te pozostałych wystawców. Wynika to z prostego faktu - na tegorocznym "Eceteesie" nie było fajerwerków.

Za ścianą głośno

Właściwie to fajerwerki były, ale za ścianą. Sony, przy okazji targów, urządziło imprezę otwartą dla graczy pod nazwą PlayStation Experience. A wyglądało to mniej więcej tak, że każdy mógł nabyć bilet i wejść do olbrzymiej hali, by pograć w wszystkie tworzone obecnie hity na konsolę PlayStation 2. Jako że CD-Action nie jest pismem konsolowym, a do tego liczba konsol w Polsce jest ciągle mizerna, nie będziemy tu wdawać się w szczegóły. Dość powiedzieć, że było głośno i tłoczno - tak jak na ECTS za dawnych dobrych czasów.

Co dalej?

Chyba największą rewelacją targów była świetnie zapowiadająca się gra akcji Turok: Evolution. Złośliwcy twierdzą, że nie zostanie nigdy wydana na pecetа, ale my i tak mocno trzymamy za nią kciuki.

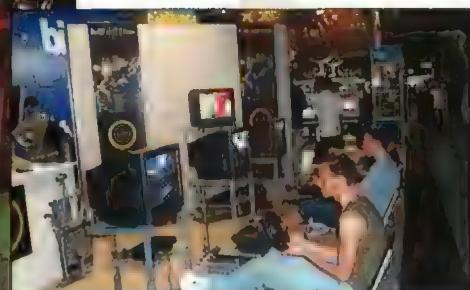
Dalej to już właściwie Boże Narodzenie. Sklepy z grami lada moment zaroją się nowościami - w te wszyscy chętnie zagramy. Pompa - prowadząca od potężnej machiny do produkcji gier na komputery - wciąż z mozołem pracuje. Zaś my w pocie czoła testujemy tytuły. Spokojnie, nie ma obaw. Będzie w co grać. A później - później to już kolejne targi E3!

Zdjęcia z targów możecie zobaczyć na naszej stronie internetowej http://www.cdaction.com.pl/leipzig_s.php.


Wejście na targi.


Wyścigi w trybie multiplay to jest to!


XIII to znana również u nas seria komiksowa. Teraz na jej podstawie powstaje gra komputerowa.

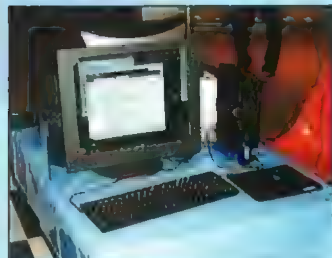



Wcześnie rano przy konsolach było jeszcze pusto.

GAMES CONVENTION

W dniach 29.08-01.09 br. na terenach Targów Lipskich odbyła się impreza o nazwie Games Convention. Było to pierwsze spotkanie tego typu, organizowane w Niemczech.

Tak naprawdę targi zaczęły się dzień wcześniej szeregiem konferencji prasowych. I tu chciałbym pochwalić organizatorów za sprawne przygotowanie tej części imprezy i zganić firmy, które prowadziły konferencje, za dostarczenie skąpych materiałów w języku angielskim. Same targi odbywały się w dwóch dość spo-


Linux dla PlayStation 2.

rych halach oraz budynku zwanym Business Center. Wejście do tego ostatniego dostępne było jedynie dla przedstawicieli prasy i "gości profesjonalnych". A to dlatego, że zawierano tam umowy, prowadzono rozmowy w interesach oraz pertraktowano. Natomiast hale targowe - to już raj dla graczy. Bowiem nie była to impreza z tych, na których większość ekspozycji zamknięta jest w gablotach. Niemal na każdym stoisku znalazły się stanowiska dla graczy, gdzie bez żadnych problemów można było zagrać. I to nawet w te tytuły, które obecnie są we wczesnej fazie produkcji. I mimo że to dopiero pierwsze tego typu spotkania w tamtej części Europy, nie zabrakło na nich dużych firm, takich jak Acclaim, Codemasters, Disney Interactive, EIDOS, Electronic Arts, Infogrames, Konami, Microsoft, MSI, Rage, SONY, THQ, Ubi Soft. O tym, jak wielką wagę do imprezy przywiązują znane korporacje, niech świadczy chociażby to, że SONY przygotowało konkurs, w którym udział mógł wziąć każdy - wystarczyło tylko wypełnić odpowiednią ankietę, zaś nagrodą był... uwaga, uwaga... samochód. I to nie byle jaki, terenowy Mitsubishi Pajero Panini. Oprócz potentatów na targach zjawiło się również wielu innych, mniejszych wystawców - jednak z równie interesującą ofertą. Dla mnie, hitem okazała się firma Russobit, która zaprezentowała produkcje zza naszej wschodniej granicy. Zresztą nie tylko je pokazywała, ponieważ chętni mogli zagrać w gry, takie jak S.T.A.L.K.E.R., Oblivion Lost, Firestarter, Homeplanet, Hover Age, Neuro, Kreed, Golden Lands, Lethal Dreams.


Stanowiska dla graczy postawione przez SONY na dworcu kolejowym.

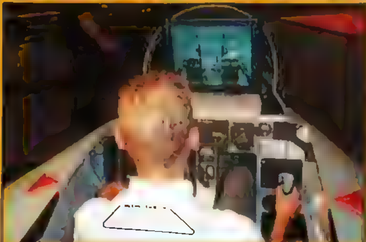
Chyba tak jak wszędzie, tak i w Lipsku odczuwalna była zdecydowana dominacja konsol, choć i na pecety nie zabrakło ciekawych tytułów. (A z ciekawostek, jedno stoisko poświęcono tylko i wyłącznie grom na telefony komórkowe.) Dotychczasowa przewaga pecetów, poprzez takie rozwiązania jak Linux dla PlayStation 2, który umożliwia wykorzystanie konsoli jako



Nawet ze złamaną ręką można kontynuować uprawianie snowboardingu.





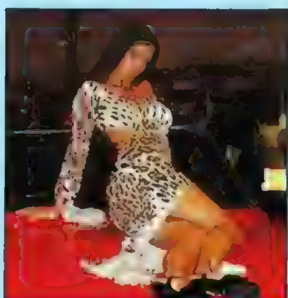


Zestaw lotniczy dla miłośników powietrznych symulatorów.



normalnego stanowiska roboczego z graficznym systemem operacyjnym - staje się mocno zagrożona.

Na targach - oprócz gier i programów - nie zabrakło też samych akcesoriów służących graniu. W halach wystawowych pojawiła się masa dżojstików, padów, kierownic, foteli i innych gadżetów, włącznie z specjalnymi kapsułami przypominającymi kabinę bolida Formuły 1 czy myśliwca odrzutowego. Co ciekawe, zaprezentowano sporą liczbę rozwiązań wymagających od gracza ruchu nie tylko nadgarstków, ale całego c iała. Mowa tu m.in. o matach do tańczenia, gdzie ruchy nóg przekładano na ruchy postaci komputerowej, rowerach treningowych, elektronicznych skateboardach, nartach czy w końcu zabawkach firmy SONY nazwanych EyeToy: te za pomocą kamery przenosiły postać gracza do programu i zmuszały go do intensywnej gimnastyki, jeśli ten chciał uzyskać dobre wyniki w grze. Oprócz udostępnienia zwiedzającym stanowisk z grami, przewidziano również szereg imprez towarzyszących - pokazów, tanecznych party i innych atrakcji, takich jak np. możliwość, by pojeździć gokartami, zagrać w baseball czy wziąć udział w eliminacjach do rozgrywek World Cyber Games. A to wszystko dla zwykłego szarego użytkownika konsoli czy peceta. Szkoda, że impreza - tak mocno rozreklamowana za granicą - jest prawie nieznana w Polsce. A przecież warto tam pojechać. I kieruję te słowa zarówno do graczy, jak i producentów czy dystrybutorów. Zwłaszcza że do Lipska daleko nie jest. Może w przyszłym roku ujrzymy tam również stoiska polskich firm? Następne targi odbędą się w dniach 21-24 sierpnia przyszłego roku.

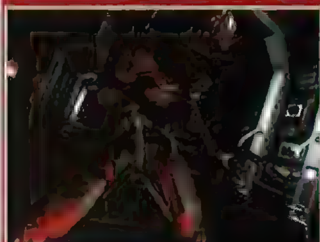


"Żywa" reklama firmy Infogrames. ;)

NEWS

Przedsprzedaż w Amazonie

Internetowy sklep Amazon oferuje przedsprzedaż gier Quake IV i Doom III. Pierwszy z tytułów ma - ich zdaniem - się ukazać 26 grudnia 2003 roku. Z Doom III jest ciekawiej. :) Amerykańska filia sklepu swego czasu podała, jakoby premiera miała się odbyć 31 marca 2003 roku. Nieco później Amazon UK podał, że Doom III ukaże się 30 czerwca 2003 roku. Obie informacje wykluczają się, zatem wyraźnie widać, że należy je traktować bardziej jako sposób na zwabienie klienta niżeli sensowne źródło informacji... :/



Kiedy RS: RS

Premiera gry Ubi Soft zatytułowanej Rainbow Six: Raven Shied została przesunięta. Gra trafi do sprzedaży dopiero w lutym 2003 roku. :(

MoH - Spearhead

Dodatek do gry MoH będzie nosił nazwę Spearhead. W skład programu wejdą między innymi: 9 misji SP, 12 map MP, a także dość ciekawy bonus - zwycięskie mapy z konkursu, którego celem było wybranie najlepszych aren, jakie stworzyli fani tej właśnie gry.

Wymagania UT2003

Wiadomo już, jakie mają być oficjalne wymagania gry UT2003. Otóż, shooter ten do poprawnego działania potrzebował będzie procesora PIII lub A733MHz, 128 MB RAM-u, akcelerator z minimum 16 MB pamięci i kartę dźwiękową kompatybilną z systemem Windows. Zalecany konfig to procek 1 GB, 256 MB RAM i akcelerator z 32 MB pamięci na pokładzie.

Dodatki do AA

NA stronie American's Army (http://www.americasarmy.com/) znajdziemy dwa nowe dodatki. Pierwszy z nich, Airborne, pozwala wcielić się w spadochroniarza, zaś dzięki drugiemu, Ranrer Training, możemy między innymi nauczyć się, jak robić zasadzki w trudnym terenie. Oba programy ważą w sumie ok. 60 MB.

GR: Insland Thunder

Wiadomo już, co będzie zawierał dodatek do Ghost Recona o nazwie Island Thunder. Za jego sprawą do rąk graczy trafi 8 nowych misji SP, 5 map MP i dwa nowe tryby gry wieloosobowej. Będzie także oferował 12 nowych pukawek.

Vietcong

Studia Illusion Software i Prerodon pracują nad grą Vietcong, mającą rozgrywać się w Wietnamie. Specjalnie na jej potrzeby stworzono nowy engine, dzięki któremu otoczenie gry wyglądać będzie niezwykle realnie. Ma to o tyle duże znaczenie, że akcja najprawdopodobniej będzie się to-





SLip

Elo!!!

Tyle się dzieje, że chciałoby się poszerzyć dział FPP Action o następną stronę. Niestety czasopismo nie jest z gumy i nie wszystko może się w nim zmieścić. Szkoda. Aby jednak nie marnować niepotrzebnie miejsca, pozostaje mi jedynie zaprosić was do czytania!

TRZECIA EDYCJA TURNIEJU W RAMACH LIGI GRACZY CGL (CyberLand Game League)

Dla tych, którzy jeszcze nie zdają sobie sprawy z tego, czym jest CGL, krótki wstęp. Otóż, CyberLand Game League (w skrócie CGL) to jak na razie największy polski turniej dla graczy komputerowych, w ramach którego w naszym kraju promuje się to, co na świecie określane jest mianem e-sportu. Jak wiecie, na zagranicznych turniejach gier komputerowych można zarobić sporą kasę. Niestety w Polsce e-sport ciągle kuleje. :(Mimo to właśnie dzięki takim przedsięwzięciom jak CGL sytuacja w najbliższym czasie może ulec poprawie. Na razie o zarobieniu dużej gotówki w turnieju w naszym kraju możemy tylko pomarzyć. :(





Wróćmy jednak do trzeciej edycji CGL. W tym roku uczestnicy rywalizowali o miano najlepszych w Polsce graczy Q3A i CS. O wypowiedź na temat trzeciej edycji CGL poprosiłem Grzegorza Bąka - CyberLand Club Managera.

"Jak do tej pory kolejne Edycje Turniejów CGL są największymi turniejami organizowanymi w Polsce i skupiają coraz większą liczbę najlepszych graczy w naszym kraju. W Trzeciej Edycji wzięła udział największa jak do tej grupa graczy dzięki połączeniu zarówno Quake'owców jak i Counter-Strike'owców.

Po wielu miesiącach przygotowań, w dniu trzeciego sierpnia 2002, Trzecia Edycja Turnieju CGL ruszyła pełną parą. Przez niemal miesiąc ponad 1000 graczy Quake III Arena oraz Counter-Strike'a zmagało się w LAN-owych rozgrywkach eliminacyjnych. Te przeprowadzono w czternastu klubach internetowych w największych miastach Polski. Gracze zmagali się ze sobą również przez Internet, wykorzystując kilkanaście serwerów Counter-Strike'a. Z ogromnej rzeszy graczy wyłoniono 64 najlepszych w Quake III Arena oraz 8 najlepszych klanów Counter-Strike'a w Polsce.

Finaliści spotkali się i zmierzyli ze sobą w dwóch terminach dwudniowych rozgrywek finałowych na LAN-ie, w Klubie Internetowym Cyber-

Zwycięzcy CGL#3:

Quake III Arena
1. dx-matr0x - Mateusz Ożga
2. fetter - Wojciech Gałuszka
3. dx-sting - Szymon Ożga
4. gosti - Jan Ciok
5/6. xts/Benny - Tomasz Iwonin/Grzegorz Barański

Ciekawe jest to, że fetter stanął na podium we wszystkich dotychczasowych edycjach CGL. W pierwszej zdobył drugie miejsce, drugą wygrał, a w trzeciej ponownie zajął drugą lokatę.

Counter-Strike
1. ^CGL.red
2. [SPECNAZ]
3. [BRO]CGL.blue



Co słychać na stronie?!?

http://fpp.actionplus.com.pl

Jeśli nie zobaczyliście jeszcze, co kryje się pod adresem http://fpp.actionplus.com.pl, radzę jak najszybciej to uczynić! Znajdziecie tam ciągle rozwijającą się stronę FPP MegaZin. Ta jest regularnie aktualizowana (dany numer eMZety pojawia się na stronie wcześniej niż na cedeku CDA!!!). Godna uwagi jest także ogromna ilość newsów. Prawie każdego dnia graczom, zaglądającym na stronę, dostarczanych jest od kilku do nawet kilkunastu gorących informacji! Przyznacie chyba, że jest to ilość imponująca! Zatem jeśli interesuje was, co dzieje się w świecie FPP-ków, koniecznie odwiedźcie naszą stronę!!! Zapraszamy!!!

Land. Odbyły się one pod koniec sierpnia 2002. Rozgrywka była bardzo zacięta oraz wyrównana. Spotkania finałowe okazały się szczególnie widowiskowe i o zwycięstwie niejednokrotnie ważyły ostatnie sekundy. Nerwy i napięcie towarzyszyło nie tylko graczom, ale również publiczności, która mogła oglądać rozgrywane spotkania na specjalnie przygotowanym projektorze i w oddzielnym pomieszczeniu. Najlepsi odjechali do domu z atrakcyjnymi nagrodami, ufundowanymi przez liczne grono sponsorów turnieju".

Kilka dat

03.08-04.08 - pierwszy termin eliminacji Quake 3 Arena
10.08-11.08 - pierwsza runda eliminacji Counter-Strike'a
12.08-21.08 - druga runda eliminacji Counter-Strike'a
17.08-18.08 - drugi termin eliminacji Quake 3 Arena
24.08 - finał Quake 3 Arena
31.08 - 01.09 - finał Conter-Strike'a

CGL online

Jeśli szukalibyście więcej informacji na temat Turnieju CGL, możecie zajrzeć na oficjalną stronę, którą znaleźć można pod adresem http://www.cgl.pl. Sporo można się o nim dowiedzieć, odwiedzając też stronę http://cgl.fpp.pl.



Nagrody

A oto nagrody, jakie otrzymali najlepsi gracze
Quake 3 Arena
1. Monitor E900B, głośniki A3.500 + karta dźwiękowa PSC705, ClickSamrt 510
2. Monitor FLATRON - F700B, głośniki A3.500 Internet Navigator + MouseMan Dual Optical
3. Monitor FLATRON - 775FT MouseMan Dual Optical
4. GeForce 4, zegarek Seiko Internet Navigator
5./6. GeForce 4 zestaw słuchawkowy Axis 002 Labtec WebCam

Counter-Strike
1. 5x Internet Navigator, 5x MouseMan Dual Optical, 5x ClickSmart 310
2. 5x Deluxe Access Keyboard, 5x Pilot Wheel Mouse, 5x QuickCam Express
3. 5x Labtec Keyboard, 5x Labtec Wheel Mouse, 5x zestaw słuchawkowy Labtec Axis 302

Ponadto gracze otrzymali sporą ilość drobnych upominków.



CGL w TV4

Co ciekawe, krótką relację z CGL#3 można było zobaczyć na antenie TV4. Jednak chciałbym doczekać czasów, kiedy zamiast króciutkich relacji, telewizja pokaże "na żywo" przebieg przynajmniej finałowych pojedynków. To by było dopiero coś! :)

Drobne wpadki???

Organizatorom finałów CGL#3 nie wszystko jednak do końca wyszło tak jak powinno. Narzekano głównie na opóźnienia, jakie spowodowane były przedłużającymi się rozgrzewkami, brak GTV i... niedostateczne przewietrzenie pomieszczenia, gdzie odbywały się finałowe rozgrywki. Miejmy mimo to nadzieję, że odpowiednie wnioski zostaną wyciągnięte i pozytywnie zaowocują w przyszłości.

Grzegorz Bąk
CyberLand Club Manager



FPP MegaZin nr 9 na CD

Jak zwykle na cedeku znajdziecie kolejny numer eMZety. Niestety z braku miejsca tym razem nie przedstawię wam opisu jeg zawartości. :(Uprzedzę tylko o tym, że do numeru wkradł się drobny błąd - nie działa znajdujący się w spisie treści link do wstępniaka. Zamiast niego, proponuję kliknąć przycisk ładujący kolejną stronę. Dzięki temu bez problemu przeczytacie wstępniak. Zapraszam do lektury!!! Nie tylko wstępniaka, ale całego numeru FPP MZ! :)

NEWS



czyla cały czas w dżungli. Gracz, kierując kilkuosobową drużyną, by ukończyć grę, będzie musiał przebrnąć w takich warunkach przez 20 misji SP. Dostępny będzie również tryb MP, jednak póki co nic na ten temat nie wiadomo...

Gracz.net znika :(

Pierwszego września serwis gracz.net zakończył działalność. Przypomnijmy, że w jego skład wchodziło kilka stron traktujących o FPP-kach (fpp.gracz.net, cs.gracz.net, quake3.gracz.net, quakeworld.gracz.net i unreal.gracz.net). Spora to strata dla fanów tego gatunku, ponieważ swego czasu portal był solidnym dostawcą świeżych informacji na ten temat.

ESReality

Znacie stronę XSReality, traktującą o światowym e-sporcie? Jeśli tak, na pewno wiecie, że w sierpniu zmieniła ona nazwę na ESReality - i szukać jej należy pod adresem http://www.esreality.com/.

Demo Hitman 2 (U NAS NA CD)

Od pewnego czasu z Sieci można już zassać demo kolejnej części gry Hitman. Plik waży prawie 50 MB i znajdziemy go np. tu - http://www.gry-online.pl/s030.asp?ID=1662.

AvP2 - Primal Hunt

Dodatek do AvP2 - Primal Hunt, w USA trafił do sprzedaży w połowie sierpnia. W momencie gdy czytacie te słowa, najprawdopodobniej można go już nabyć także w sklepach na naszym kontynencie.

Battlefield 1942 już jest!

Od 12 września w sprzedaży powinna się pojawić gra Battlefield 1942. Jej multiplayerowe demo zdobyło olbrzymią rzeszę zwolenników. Przed zakupem radzę oczywiście przeczytać recenzję gry w CDA, jednak wydaje się, że jest to tytuł, który wręcz musi znaleźć się w kolekcji każdego prawdziwego fana FPP-ków.

Dodatek do RTCW

Zastanawiacie się, jak będzie wyglądał dodatek do Return To Castle Wolfenstein - Enemy Territory? Kilka screenów na pewno rozwieje wasze wątpliwości. :)



Czujesz niedosyt???

Jeśli ilość zamieszczonych w kąciku newsów niezupełnie cię satysfakcjonuje - zapraszam na stronę http://fpp.actionplus.com.pl!!!

DEKADA KOMANDOSÓW

Pepin Krootki

Od zarania dziejów jakakolwiek społeczność wyrażała zapotrzebowanie na bohaterów - którzy niczym w antycznym eposie dokonują nadludzkich czynów. W świadomości masowej współczesnych społeczeństw rolę taką pełnią między innymi sportowcy (Adam! Adam!), ;) strażacy (a także ;) kierowcy wyścigowi) oraz członkowie drużyn antyterrorystycznych i komandosi z elitarnych jednostek wojskowych. Wszyscy ci twardziele zajmują wyjątkowe miejsce w marzeniach małych chłopców, okupując czołowe miejsca na listach typu "kim chcę być, jak będę duży". I nawet kiedy dorosły już mężczyzn na dobre pogrąży się w prozie życia jako urzędnik, księgowy tudzież taksówkarz albo drobny przedsiębiorca - gdzieś tam na dnie duszy pozostaje tęsknota za przygodą, akcją, ryzykiem, chłodną stalą ściskanego w dłoni oręża (pozdrowienia dla Czarnego Iwana). Nie odkryję chyba Ameryki, gdy zauważę, że redaktorzy z pism dla prawdziwych mężczyzn typu "Bawidamek" czy "RKM"" kilka wolnych stron najczęściej zapełniają prezentacją drogich samochodów lub właśnie materiałem o GROM-ie albo dajmy na to - Legii Cudzoziemskiej. To się zawsze sprzeda.

Twórcy gier komputerowych stosunkowo szybko przekonali się o atrakcyjności tematu. Długo jednak postacie komandosów były niczym więcej jak dodatkiem do mało wyszukanej rozrywki, polegającej na rażeniu jak popadł

1. PREHISTORIA





Długo łamałem się, czy powracać pamięcią w tak zamierzchłe czasy... a czasy to tak odległe, że nie pamiętam już, czy w SEAL TEAM postacie komandosów udawały pstrą kupę pikseli, czy może zgrzebna kupa pikseli imitowała postacie komandosów. Wtedy jednak był to szczyt możliwości poczciwych 386, na widok którego niejednemu graczowi oko bielało. Potyczki w wektorowej dżungli Wietnamu bardzo długo pozostawały jedyną propozycją dla graczy spragnionych czegoś ambitniejszego niż strzelanina. Oczywiście SEAL TEAM nie pojawił się, ot tak, "z powietrza". Wcześniej był Sabre Team i inne tytuły, lecz właśnie Komando Foki były najbliższe dzisiejszemu obrazowi gatunku. A jakby ktoś się czepiał, to pierwsze było - jak wiadomo - Commando na niezrównanym C64! :))) [Albo od biedy Laser Squad...]



2. DEADLINE

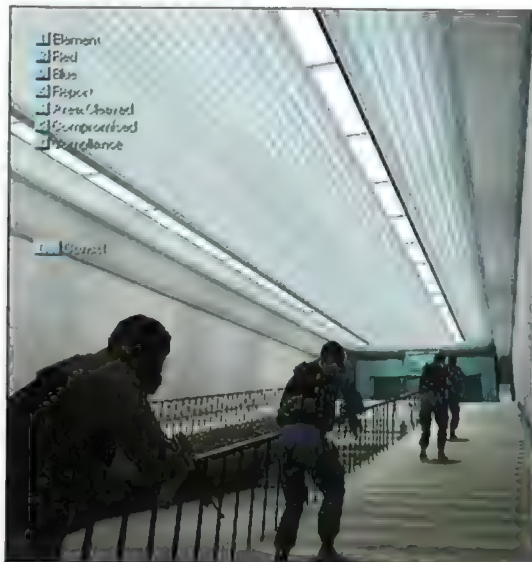
Tytułowe angielskie słowo oznacza ostateczny, nieprzekraczalny termin. W przypadku akcji antyterrorystycznych zazwyczaj wiąże się z postawionym przez porywaczy ultimatum - jeśli do umówionego czasu nie zostaną spełnione dane żądania, zabija się zakładników. Ewentualną akcję zbrojną powinno się - rzecz jasna - podjąć znacznie wcześniej. W '96 roku, po bardzo długim okresie tworzenia i wielu szumnych zapowiedziach towarzyszących nieustannie przekładanej dacie premiery strategia DEADLINE ujrzała wreszcie światło dzienne. Pod względem merytorycznym był to skok o lata świetlne - technicznie rzecz biorąc, gra oferowała właściwie wszystko, czym oczarował później Rainbow Six, a pod pewnymi względami nawet więcej. Faza szczegółowego planowania, bogaty arsenał, akcja w czasie rzeczywistym i wysoki poziom trudności tworzyły połączenie, na jakie długo czekano. Szkoda tylko, że tak jak później w R6, mogliśmy wysłać do akcji najwyżej ośmiu komandosów. Największymi mankamentami DEADLINE była gruboziarnista grafika VGA i pole walki ukazywane podobnie jak w serii UFO.



nie wszystkiego, co wystaje więcej niż pięć centymetrów ponad powierzchnię gruntu. Produkcje, w których silono się na oddanie specyfiki prawdziwych działań oddziałów specjalnych, pojawiały się rzadko, lecz szybko zaskarbiły sobie przychylność grona nielicznych, lojalnych miłośników. Aż w pewnym momencie okazało się, że gracze znudzeni są historiami "ja obrywam dziesięć razy, podnoszę apteczkę i w sekundę później jestem jak nowo narodzony, podczas gdy pchający się tuzinami pod lufę nieprzyjaciele definitywnie kapitulują, kiedy zrobimy w nich jedną, góra dwie dziury". W '98 roku pojawił się Rainbow Six i udowodnił, że pozornie niegrywalna pozycja ze skomplikowanym planowaniem i pierwszą kulą, jaka kończy zabawę, też może się podobać! Twórcy gier rozpoczęli poszukiwania za realizmem, a nie widowiskowością, która pojawiła się jako pochodna pierwszego. To utorowało drogę perełkom, takim jak chociażby Operation Flashpoint. Wprawdzie przedstawiany w grach obraz działalności komandosa nadal ma się do rzeczywistości tak jak kinowe harce agenta 007 do zajęć prawdziwego szpiega, ale z dzisiejszej perspektywy widać wyraźnie, jak wielki postęp dokonał się w tej kwestii. Przyjrzyjmy się zatem tym kilku "odważniejszym" tytułom, których autorzy zdobyli się na złamanie obowiązujących standardów, czemu w dużej mierze zawdzięczamy dzisiejszy obraz komputerowej rozrywki.

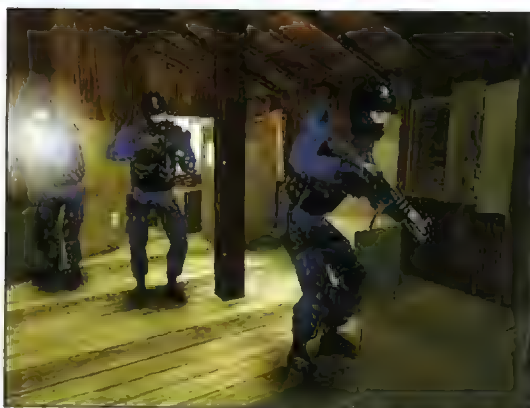
3. PRZEZ STRATEGIĘ DO FPP

Dzisiejszym graczom może trudno w to uwierzyć, ale tak naprawdę praprzodkiem SWAT 3 była... przygodówka! Wykreowany przez ludzi z SIERRY cykl Police Quest radował graczy postacią posterunkowego, który przemierzał dwuwymiarowe lokacje i rozwiązywał rozmaite zagadki natury dochodzeniowej. Piąta, przełomowa część policyjnego questu nosiła podtytuł SWAT. Na pierwszy rzut oka zmieniło się wszystko, w rzeczywistości - bardzo niewiele... wydany na dwóch płytach SWAT zachwycał wykonaniem. Komandosi oraz scenerie digitalizowano, a następnie łączono za pomocą techniki blue box. Co chwila wzrok atakowały przydługie (niestety najczęściej nużące) filmiki. Podówczas robiło to nie lada wrażenie, zwłaszcza że do bezproblemowej gry wymagany był procesor Pentium (wow)! Sama akcja nadal przypominała liniową przygodówkę, pozostawiając graczowi niewielką swobodę działania. Gwoździem do trumny były krocie nudnych oraz patetycznych wstawek edukacyjnych.





W dwa lata później znów "służyłem i chroniłem" w ramach SWAT 2, ale już na izometrycznej planszy i nieco innych zasadach. Oto bowiem "półprzygodówka" przekształciła się w strategię czasu rzeczywistego. Nadal doskwierał deficyt swobody działań, ale już nie tak dotkliwie jak wcześniej. Największą atrakcją SWAT 2, który z pewnością przyciągnął wielu zapaleńców, była możliwość, by stanąć po stronie terrorystów.

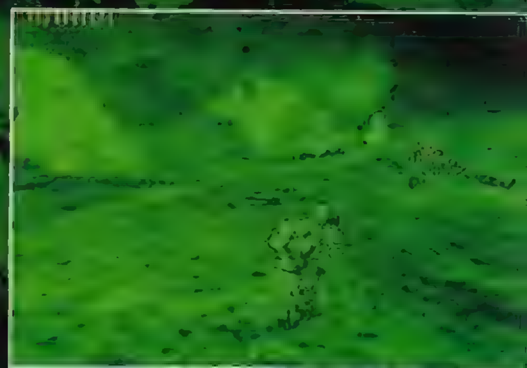


Rok 2000 wcale nie przyniósł zapowiadanego końca świata ani też strajku komputerów czy powrotu ludzkości do epoki kamienia łupanego. Przyniósł za to SWAT 3, z niezmiernie dopracowaną i w pełni trójwymiarową grafiką. Nareszcie pomyślano o "drobiazgach", takich jak pozostawiane przez szturmujących zużyte magazynki czy broń zamocowana do ciała funkcjonariusza. Bajery, takie jak światłowodowe "lusterka" umożliwiające zaglądanie za załom korytarza, dostarczały masę frajdy. I nie przeszkadzało nawet, że rozgrywka z rzadka przypominała jatkę z typowego FPP, a pozostali policjanci ruszali się jak gamonie. Najważniejsze, że wreszcie decydowałeś, jak przeprowadzić akcję, a wydarzenia następowały po sobie dynamicznie. Niewątpliwym plusem był przemyślany system dowodzenia w czasie walki. Tak... gdyby nie pojawił się wówczas na świecie Rainbow Six, SWAT 3 byłby moim niekwestionowanym numerem jeden.



4. RANGERS LEAD THE WAY!

SPEC OPS uderzył jak najlepszy oddział komandosów - pojawił się znikąd, zaatakował znienacka i wziął graczy szturmem, przez długie tygodnie pozostając na szczytach list przebojów. Czegoś takiego wcześniej nie widzieliśmy (i myślę, że mogę to powiedzieć w imieniu całej redakcji). Obserwowani z perspektywy trzeciej osoby Rangersi wciąż jeszcze byli mocno kanciaści, lecz ruszali się jak ci prawdziwi! Biegali, zalegali pod ostrzałem i dawali znaki dłonią, zupełnie jakby żyli własnym życiem i myśleli



wyłącznie o wykonaniu zadania, nie przejmując się zbytnio faktem, iż są tylko postaciami z gry komputerowej (uwięzionymi na szklanym ekranie). Specyficzny klimat operacji specjalnych, działania w ukryciu, znaczna dysproporcja sił w stosunku do tych przeciwnika przyciągały zapaleńców jak magnes. Oto, zrzucają nas gdzieś w głuszy, na tyłach wroga, bez żadnych szczegółowych planów - te musimy samodzielnie opracować na miejscu ad hoc... Ale ma się rozumieć - dokładnego położenia celu też nie

znamy. Dookoła krążą patrole wroga. Pośrodku tego całego zamieszania dwóch zdeterminowanych, zahartowanych w boju mężczyzn uzbrojonych po zęby i odpowiednio wytarzanych w błocie, w tle kotara z deszczu... za chwilę ruszą - na wykonanie zadania mają niewiele czasu. Zegar tyka nieubłaganie, nakazując przeć naprzód i nie zważać na świszczące kule. Gdyby pole walki nie było w najważniejszych miejscach mocno ograniczone, a to z uwagi na możliwości engine'u, trudno byłoby się w tym wszystkim połapać. Gdy już opadły emocje i spojrzałem na SPEC OPS krytycznym okiem recenzenta okazało się, że to tylko troszkę więcej niż strzelanina... Ale za to piekielnie dobra!!!

To, co stało się półtora roku później, zasługuje na uczczenie minutą ciszy... SPEC OPS 2 był nieudany do tego stopnia, że na dobre już chyba pogrzebał obiecująco zapowiadający się cykl. SO2 to jeden z tych tytułów, przy których zadajemy sobie pytanie, jakim cudem przepuszczono to przez beta testy. Grafika gorsza niż w części pierwszej, mnóstwo niedoróbek oraz żenujące zachowanie się wojaków powodowały, że żal było na to patrzeć - a co dopiero zagrać.

5. CZAD BEZ CZAKA

To był Czad! Czad, Peru, Indonezja, Uzbekistan, Nowa Ziemia... można powiedzieć, że wszędzie tam, gdzie psy szczekają... a wrony zaczynają zawracać, naczelne dowództwo posyła chłopaków z Delta Force, by ci się nie nudzili. Mają też co robić chłopcy z Novalogic, bo od pewnego czasu regularnie raczą nas grami z Delta Force w tytule. Cztery lata temu (z okładem) jakiś bystrzak wpadł na genialny pomysł - skoro sztandarowy engine Voxel Space nadaje się do Komancza i z powodzeniem sprawdza się w Armored Fist, czemu by nie wykorzystać go do symulatora żołnierza? Tak narodziła się seria gier poziomem rozrywki nawiązująca do filmowych produkcyjniaków, adresowanych dla niewybrednej części widowni (delikatnie rzecz ujmując). Pierwsze części DF powalały z nóg przede wszystkim dobijającymi wymaganiami sprzętowymi, które o ironio, szły w parze z niewykorzystanym potencjałem akceleratorów grafiki. Kulało (czyt. nie istniało) również działanie zespołowe, przez co zabawa dryfowała w kierunku akcji "sam kontra reszta świata". Tu i tam wprawdzie biegali inni komandosi, ale jedyny pożytek był z nich taki, że ściągali na siebie część ognia przeciwnika. A najczęściej ginęło się już od pierwszego strzału. Przy takim stanie rzeczy najwygodniej było puścić resztę oddziału przodem (niech inni się wykrwawiają na zamaskowanych stanowiskach przeciwnika), a następnie powoli czołgać się do wrażych pozycji, eliminując kolejnych adwersarzy z dystansu. Temu ostatniemu sprzyjało ładnie i wygodnie zorganizowane strzelanie ze snajperki. W sumie gry spod znaku DF wspominam jako lekką, przyjemną rozrywkę (pod warunkiem że się dysponowało odpowiednim sprzętem) i jedynie brak CZAKA NORISA przeżyłem szczególnie dotkliwie. :))) Czak, gdzieś ty był, jak trzeba mi było osłaniać d...rużynę!





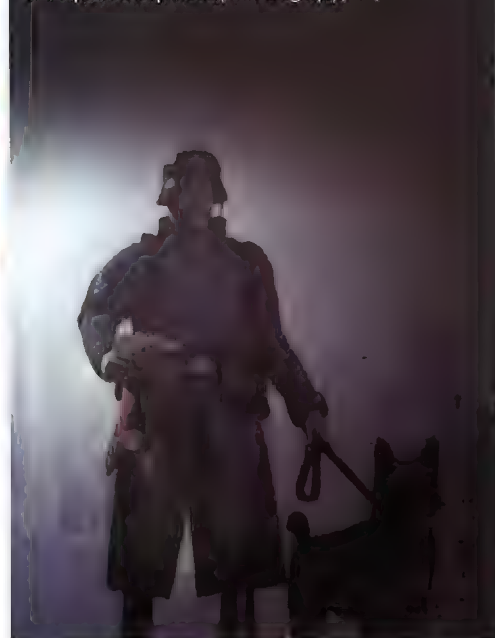


6. PÓŁ PARSZYWEJ DWUNASTKI

...czyli jeśli chcecie dowiedzieć się, jak sześciu ludzi wygrało drugą wojnę światową na zachodzie, koniecznie sięgnijcie po COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Może się wam wydawać, że w tym miejscu przesadzam, ale jak skończycie tę grę, pewnikiem przyznacie mi rację. :) W przeciwieństwie np. do Spec Ops tytuł ten jest z gatunku tych, co to są na ustach wszystkich jeszcze na długo przed tym, zanim się ukażą. Pomysł na sukces był prosty: sześciu "fachowców" z różnych dziedzin, przed nimi strzeżona baza przeciwnika, cel - nie wszczynając alarmu, przeniknąć do środka i wykonać zadanie. Gdy zawyją syreny i rozlegnie się szczekanie psów, oznacza to niepowodzenie i śmierć, a w najlepszym przypadku pogrzebane szanse na zrealizowanie misji. Straty własne są niedopuszczalne, bowiem zasada "nie ma ludzi niezastąpionych" tutaj nie obowiązuje. Całość przyprawiona bajeczną, niezmiernie szczegółową i wyrazistą grafiką oraz najwyższych lotów oprawą audio - tym technicy z mało komu znanej hiszpańskiej firmy Pyro podbili komputerowy świat. A wady? Cóż, gracze sarkali na wąskie specjalizacje bohaterów, z których - np. - tylko jeden potrafił obsługiwać karabiny, jeden wchodzić po ścianach czy prowadzić pojazdy etc. Ponadto już w połowie drugiej misji można było dojść do wniosku, że niemieccy żołnierze to skończone półgłówki i ćwierćinteligenci (żeby chociaż...). Ach... gdyby Szkopów naprawdę można było tak robić w konia, Szare Szeregi bez problemu zajęłyby Berlin, a nasze stadniny zapełniłyby się wyjątkowo tępymi końmi.

BEHIND ENEMY LINES to mimo wszystko bardziej gra logiczna niż strategia czy symulacja. Dla średnio doświadczonego gracza eliminowanie hitlerowskich patroli niewiele różniło się od przesuwania skrzynek w Sokobanie. Wartownicy zazwyczaj obserwowali się nawzajem - i należało odgadnąć, którego sprzątnąć pierwszego, by pozostali się nie zorientowali. Potem już było "z górki". Niczym w przygodówkach, z wielu sytuacji można było wybrnąć w jeden z góry określony sposób.

COMMANDOS 2 to już zupełnie inna para kaloszy. Pełna dowolność - zabawa w podchody albo "z większym młotkiem" siłowo rozprawić się z przeciwnikiem. Pole walki poszerzono o wnętrza budynków, a grafika mogłaby być natchnieniem dla poetów. Ale co ja się będę rozpisywał - przecież to nie jest stara gra. Moim skromnym zdaniem, największą zaletą drugiej części Komandosów jest rzadko spotykane w grach, a tym samym jeszcze cenniejsze podejście prospołeczne. O co dokładnie chodzi? Otóż, jest to chyba pierwsza gra, która w tak obrazowy sposób ukazuje szkodliwość nałogów, takich jak palenie czy picie, a te wiodą tutaj do śmierci wyjątkowo szybko. Ci z was, którzy grali w C2, z pewnością wiedzą, do czego piję... :)



Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB



Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

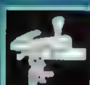
- kąt obrotu 180 stopni
- kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- w pełni programowalne przyciski
- programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Tego nie ma konkurencja!!!









Sprzedaż wysyłkowa Hawk
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00





Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



7. CZESKI FILM? NIE, CZESKA GRA!

Po sukcesie Commandos nie trzeba było długo czekać na przeniesienie tego pomysłu w trzeci wymiar i ujęcie w konwencji FPP/TPP. Ale to byłaby zbyt prosta definicja na HIDDEN & DANGEROUS. Mój znajomy szufladkuje ten tytuł jako "czeski Rainbow Six osadzony w realiach drugiej wojny". Moim zdaniem, to zbytnie uproszczenie, zwłaszcza w przypadku gry, którą bardzo trudno zaklasyfikować i która wymyka się wszelkim schematom. Już po menu wyczuwa się wyjątkowy klimat towarzyszący starym filmom wojennym a la "Działa Nawarony" czy "Tylko dla orłów". Widać, że autorzy sporo oglądali podobnych obrazów, albowiem gra buduje specyficzny, im tylko właściwy nastrój. Odmiennie do Commandos - nie mamy tu do czynienia z zabawą kombinatorsko-logiczną, lecz próbą symulacji i jak najwierniejszego odwzorowania realiów. Zatem faszyści nie są "łosiami" ani "dobrymi wujkami", lecz bezlitosnymi, dokładnymi profesjonalistami. Taki nie będzie się z nami patyczkował - gdy przyuważy aliancki czerep wystający z zarośli, na bank nie omieszka przyfasolić weń ołowiem. Nie daj Boże trafić na soldata ze snajperką - wtedy nie ominą nas kilometry mozolnego czołgania się do celu. Sytuację ratowała nieco możliwość planowania skoordynowanych akcji za pomocą podręcznej makiety, jednak przez liczne babole i zaciachy rozgrywka często przeradzała się w "czeski film". Gdyby nie te buraki (o zgrozo nie usunięto ich do dziś, mimo ukazania się licznych dodatków z misjami), H&D byłoby rewelacją. Z niecierpliwością czekam na zapowiadaną część drugą.



8. JEDEN STRZAŁ, I PO ZAWODACH

To zdanie najlepiej oddaje specyfikę Rainbow Six. Kiedy zobaczyłem grę po raz pierwszy, długo nie mogłem uwierzyć własnemu szczęściu - ktoś ukradł, a potem urzeczywistnił moje marzenie! Faza planowania z trójwymiarową makietą miejsca akcji zapierały dech w piersiach każdego domorosłego militarysty. Chłodna kolorystyka akcentowała profesjonalizm - bo to nie był tytuł dla zwykłych graczy, lecz dla perfekcjonistów. Tu nie było miejsca na błędy. Za pierwszym razem plan prawie zawsze spalał na panewce - i trzeba było cierpliwie (niekiedy nawet godzinami) wprowadzać modyfikacje. Sama akcja trwała tyle, ile w rzeczywistości - im krócej, tym lepiej. Zwłoka to śmierć kolejnych zakładników. W trakcie walki ginęło się od pierwszego strzału i nie można było zrobić save'u podczas misji. Terroryści reagowali bezlitośnie szybko. Żadnej taryfy ulgowej. Przyzwyczajeni do Quake'a budzili się z ręką w nocniku, nie mogąc znaleźć apteczek, power-upów ani dodatkowych magazynków... ale właśnie dlatego gra była taka piękna - bo prawdziwa. Działając instynktownie, niemal na granicy ludzkich możliwości reagowania gracz choć w części wyobrażał sobie, czego wymaga się od mężczyzn z oddziałów specjalnych. W stresie i maksymalnym skupieniu (bo podchodzę do tej misji już 999 raz i został już ostatni terrorysta!) trzeba błyskawicznie podejmować decyzje i działać z precyzją chirurga. R6 to także niezapomniana, monumentalna, dynamiczna muzyka marszowa z pobrzmiewającą w tle nutką romantyzmu. Moim zdaniem, to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych, jakie do tej pory słyszeliśmy w grach. R6 budził emocje wśród moli książkowych, bowiem nawiązywał do książki o tym samym tytule, a napisanej przez nikogo innego jak samego mistrza political fiction Toma Clancy'ego. Pan Clancy osobiście doglądał tworzenia gry, która firmowana jest jego nazwiskiem.

Co tu jeszcze napisać o samej grze? Pięć milionów sprzedanych legalnych kopii - to mówi chyba samo za siebie. R6 hulał na wielu platformach, ale już uproszczona wersja na PlayStation wywołuje wśród pecetowych graczy co najwyżej uśmieszek politowania... ubawiłem się natomiast, gdy dowiedziałem się, że istnieje także konwersja na GameBoy Color (nie zaglądajcie do kalendarza - to nie pryma aprylis). Ta oferuje 14 misji podzielonych na fazy planowania oraz szturmu. Znajdziemy w niej (jak zapewnia wydawca) znane z wersji PC uzbrojenie i wyposażenie, zaś całą akcję obserwujemy z góry.





9. NIEŚMIERTELNA KLASYKA

MacAbra do dziś wypomina mi, że tak naprawdę wszystko zaczęło się od niepozornej gierki Laser Squad, która prostotę zasad łączyła z niedoścignioną grywalnością. Niestety co było - minęło. Obawiam się, że dziś przeciętny gracz, pragnący zakosztować partyjki Laser Squada, napotkałby na trudności nie do przezwyciężenia (współczesny pecet z pewnością odmówiłby współpracy). Zamiast tego proponuję SHADOW WATCH ze stajni Red Storm Ent. Ta utrzymana w komiksowym stylu gierka niewiele ma wspólnego z pozycjami, takimi jak Rainbow Six czy SWAT3. Zasadami i stylem rozgrywki nawiązuje do pamiętnego Laser Squada. Nie jest to jedna z tych pozycji, które przez kilka tygodni z rzędu spędzają sen z powiek i zapewniają stałą eksploatację ekspresu do kawy. Za to jeśli po pracy lubisz pociąć w coś przez godzinkę, SHADOW WATCH będzie jak znalazł.

Autor pragnie zaznaczyć, że podczas pisania niniejszego artykułu nie przyświecał mu cel, by zaprezentować wszystkie gry o komandosach, lecz jedynie "kamienie milowe", które najwyraźniej zapisały się w jego pamięci. Pominięto też gry o najemnikach jak Jagged Alliance czy Shadow Company, ale to już zupełnie inna historia...

* podobieństwo do prawdziwych tytułów oczywiście niezamierzone i przypadkowe ;)





Uśmiechnij się...

...słonecznie. Póki jeszcze są słońce i lato. A poniższe teksty (wyszperane w Sieci lub autorstwa czytelników CDA) powinny wam w tym pomóc...

To nie jest twój dobry dzień...

Masz dobry dzień:
Wróciłeś wcześniej z pracy!

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Nakryłeś własna żonę z listonoszem.

Masz dobry dzień:
Dostałeś wolny piątek i masz trzydniowy weekend.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Przeziębiłeś się i spędzisz go w łóżku, gorączkując.

Masz dobry dzień:
Wieczorem idziesz rozluźnić się do baru ze striptizem.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Gwiazdą wieczoru jest twoja córka.

Masz dobry dzień:
Twoja sąsiadka pojawia się nago na balkonie.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Ona waży 150 kilo.

Masz dobry dzień:
Twój wujek prosi cię, byś odebrał za niego wygraną na loterii.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Los był sfałszowany.

Masz dobry dzień:
Twoja żona kupiła kasetę z pornolem.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
W głównej roli występuje twoja starsza córka.

Masz dobry dzień:
Twoja żona wita cię w progu nago.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Gdy cię widzi, zawraca i idzie się ubrać.

Masz dobry dzień:
Twój syn dostał dobrze płatną pracę.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
W tej samej wytwórni filmowej, gdzie pracuje córka.

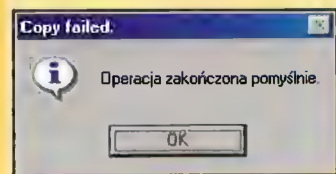
Masz dobry dzień:
Zauważasz, że twoja córka - przezornie - bierze tabletki antykoncepcyjne.

Myliłeś się!
To nie jest twój dobry dzień:
Ta młodsza, 13-letnia...

Opisy wypadków

Autentyczne fragmenty z opisów wypadków samochodowych sporządzonych przez kierowców w protokołach zgłoszeniowych dla PZU SA.

1. Wracając do domu podjechałem do złego domu i zderzyłem się z drzewem, którego nie mam.
2. Inny samochód zderzył się z moim, nie ostrzegając o zamiarach.
3. Myślałem, że mam opuszczone okno, jednak okazało się, że jest podniesione, kiedy wystawiłem przez nie rękę.
4. Zderzyłem się ze stojącą ciężarówką, nadjeżdżającą z drugiej strony.
5. Ciężarówka cofnęła się przez szybę prosto w twarz mojej żony.
6. Odholowałem samochód z jezdni, spojrzałem na teściową i uderzyłem w nasyp.
7. Przechodzień uderzył we mnie i przeszedł pod moim samochodem.
8. Facet był na całej drodze i wiele razy próbowałem go wyminąć, zanim w niego uderzyłem.
9. Budka telefoniczna zbliżała się, a kiedy próbowałem zjechać jej z drogi - uderzyła w przód auta.
10. Nie chcąc zabić muchy, wjechałem w budkę telefoniczną.
11. Prowadziłem samochód już czterdzieści lat, kiedy zasnąłem za kółkiem - i miałem wypadek.
12. Broniąc się przed uderzeniem zderzaka samochodu, uderzyłem przechodnia.
13. Mój samochód był legalnie zaparkowany, kiedy wjechał w inny pojazd.
14. Mój samochód był prawidłowo zaparkowany w tyle innego samochodu.
15. Nagle znikąd pojawił się niewidoczny samochód, uderzył w mój, po czym zniknął.
16. Byłem pewien, że ten stary człowiek nie dotrze na drugą stronę ulicy, kiedy go stuknąłem.
17. Przechodzień nie miał żadnego pomysłu, którędy uciekać, więc go przejechałem.
18. Nie pamiętam dokładnie okoliczności wypadku, ponieważ byłem kompletnie pijany. W celu uzyskania dalszych szczegółów proszę zwrócić się do policji.
19. Kiedy wróciłam do samochodu, okazało się, że ten umyślnie albo nieumyślnie zniknął.
20. Jechałem do lekarza z chorym kręgosłupem, kiedy wypadł mi dysk i spowodował wypadek.
21. Nie wiedziałem, że po północy też obowiązuje ograniczenie prędkości.
22. Dałem sygnał klaksonem, ale nie działał, ponieważ został skradziony.
23. Pośrednią przyczyną wypadku był mały człowiek w niewielkim samochodzie z dużą buzią.
24. Zdałem sobie sprawę, że może być nieciekawie. Golf jedzie nam w maskę. Spojrzałem na zegarek - była 7.05.
25. W pewnym momencie drzewo dostało się między kabinę ciężarówki i przyczepę.
26. Jechałem spokojnie, a tu nagle zaatakowała mnie wysepka tramwajowa.
27. Cały dzień byłem na zakupach - kupowałem rośliny. Gdy wracałem do domu, żywopłot wyrósł jak grzyby po deszczu, przysłaniając mi pole widzenia w taki sposób, że nie zobaczyłem nadjeżdżającego samochodu.
28. Mój samochód przeleciał przez barierkę i wylądował w kamieniołomie. Mam nadzieję, że spotka się to z państwa aprobatą.
29. Kiedy dojeżdżałem do skrzyżowania, nagle pojawił się znak drogowy w miejscu, gdzie nigdy przedtem go nie było - i nie zdążyłem zahamować.
30. Wjeżdżając na parking, uderzyłem w ogromną plastikową mysz.
31. Ubezpieczony nie zauważył końca mola i wjechał do morza.
32. Jechałem powoli, usiłując dosięgnąć szmatki, aby wytrzeć okno, która zaczepiła się o fotel. Kiedy ją pociągnąłem, uderzyłem się w twarz, straciłem kontrolę nad kierownicą i wjechałem do rowu. Gdy przyjechałem z powrotem z pomocą drogową, moje radio zniknęło.
33. Ostrożnie przyhamowałem, aby ta kobieta upadła jak najdelikatniej.
34. Zatrąbiłam na pieszego, ale on tylko się na mnie gapił, więc go przejechałam.
35. Ten pieszy strasznie latał po szosie, musiałem kilka razy wykręcać, zanim na niego wpadłem.
36. •le osądziłem kobietę przechodzącą przez jezdnię.
37. Kierowca, który przejechał człowieka: "podszedłem do leżącego pieszego i stwierdziłem, że jest bardziej pijany ode mnie".
38. Poszkodowany przeze mnie obywatel jest teraz w szpitalu i nie chowa urazy. Powiedział, że mogę korzystać z jego samochodu i wziąć jego żonę aż do czasu, kiedy wyjdzie ze szpitala.
39. Zobaczyłem wolno poruszającego się starszego pana o smutnej twarzy, jak odbił się od dachu mojego samochodu.
40. Motorniczy tramwaju potrącona przez samochód podczas przestawiania zwrotnicy: "zostałam uderzona w tył mojej osoby i wywróciłam się na jezdnię".
41. Świadek potrącenia pieszego: "zobaczyłem, że w powietrzu na wysokości 2 do 3 metrów leci, znany mi osobiście, mieszkaniec Orzechowa".
42. Piesza potrącona przez samochód: "stwierdziłam, że nie mam butów na nogach. Okazało się, że jeden but jest za kioskiem Ruchu, a drugi na dachu kiosku".
43. Potrąciłam tego mężczyznę, który przyznał, że to jego wina, ponieważ już poprzednio był poszkodowany.
44. Świadek potrącenia pieszego: "usłyszałem, jak Przemek krzyknął do głuchoniemego Tokarczuka - "STÓJ!"".
45. Samochód przede mną potrącił przechodnia, który jednak wstał, więc też na niego wjechałem.
46. Pytanie: "Czy próbował pan dać ostrzeżenie?".
Odpowiedź ubezpieczonego: "Tak, klaksonem".
Pytanie: "Czy druga strona próbowała dać ostrzeżenie?".
Odpowiedź ubezpieczonego: "Tak. Zrobiła muuuuuu".
47. Tego byka chyba ugryzła osa, bo rzucił się na moje auto.
48. Szczury rozmyślnie pożarły tapicerkę mojego wozu.



49. W moim samochodzie zaczęły się bić dwie osy i zostałem ukąszony, przez co wjechałem w auto przede mną.
50. Wyrzuciło mnie z samochodu, kiedy ten zjechał z szosy. Dopiero potem znalazły mnie w rowie dwie zabłąkane krowy.
51. Usiłując zabić muchę, wjechałem na słup telegraficzny.
52. Na samochód wpadła krowa. Później dowiedziałem się, że była trochę przygłupia.
53. Ubezpieczony zostawił auto na polu. Kiedy wrócił, samochód zaatakowały owce.
54. Wiedziałam, że pies jest zazdrosny o samochód, ale gdybym wiedziała, że coś się stanie, nie prosiłabym go, żeby prowadził.
55. Doberman zjadł wnętrze samochodu, kiedy byłem w sklepie.
56. Kiedy jechałem przez park safari, mój samochód otoczyły małe, brązo-



we, zezowate małpy. Gruba małpa zaczęła kręcić się na antenie mojego samochodu zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Mimo moich usilnych starań, nie chciała zaprzestać i mniej więcej w trzy minuty później zniknęła w poszyciu leśnym z anteną w pysku.
57. Sprawca wypadku: "to jest niemożliwe, żebym jechał na piątym biegu. Na pewno jechałem na czwartym albo piątym ".
58. Ten pan jest bezstronnym świadkiem na moją korzyść.
59. Jedynym świadkiem była pewna córa Koryntu, która stała w bramie, ale ona nie chciała podać personaliów.
60. Dziewczyna w samochodzie obok wystawiła na widok piersi i wtedy wjechałem w auto przede mną.



61. Powiedziałem policjantce, że nic mi nie jest, ale kiedy zdjąłem kapelusz, stwierdziła, że mam pękniętą czaszkę.
62. Co mogłem zrobić, aby zapobiec wypadkowi? Jechać autobusem?

Sekret szczęśliwego mężczyzny

PO PIERWSZE
Bardzo ważne jest to, by znaleźć kobietę, która potrafi i lubi gotować. A jej hobby to pranie i sprzątanie.

PO DRUGIE
Bardzo ważne jest to, by znaleźć kobietę, która dobrze zarabia i potrafi cię utrzymać.

PO TRZECIE
Bardzo ważne jest to, by znaleźć kobietę, która bardzo lubi seks, a do tego nigdy nie boli ją głowa.

PO CZWARTE I NAJWAŻNIEJSZE
Bardzo ważne, a wręcz najważniejsze jest to, by te trzy kobiety nigdy się nie spotkały i nie dowiedziały się o sobie!!!

Z życia wzięte [ponoć autentyk]

Około północy dzwonię na policję:
- Ratujcie - mówię - 2 nieznanych mi osobników zawartość dobrze wyposażonej szopy/warsztatu bez mojej zgody w niewiadome mi miejsce "przeprowadza".

Odpowiedź jak zwykle:
- W tej chwili nie mamy żadnego patrolu w tej okolicy i potrwa to, zanim jakiś będzie wolny.

Odczekałem może z 2 minutki, znowu dzwonię i mówię:
- Już nie musicie się fatygować, wziąłem swoją myśliwską dubeltówkę i zastrzeliłem obu złodziei.

Odłożyłem słuchawkę.

Jeszcze dobrze papierosem się nie zaciągnąłem, jak przed chałupą z piskiem opon naraz stanęło 5 patrolowych aut plus van. Z vana sypnęło się 5 czy 6 zamaskowanych osobników do zadań specjalnych z wyciągniętymi pistoletami. Złodziejaszki w pół sekundy "rozdeptane" na ziemi leżały. Na pytanie dowódcy, dlaczego przez telefon kłamałem, że zastrzeliłem złodziei, padła moja odpowiedź:
- A wy powiedzieliście, że w okolicy nie ma żadnego patrolu!

***

Jadę spokojnie drogą, aż nagle zachciało mi się do ubikacji. Zjechałem więc na najbliższy parking i poszedłem do toalety. Siedzę spokojnie na kibelku i słyszę:
- Cześć, a co tam u ciebie?
Prawdę mówiąc, wcale nie przepadam za tym, żeby w ubikacjach jakieś znajomości zawierać, ale myślę - ach w sumie mogę odpowiedzieć:
- Jakoś leci, dzięki - odpowiadam.
I znowu słyszę:
- A co teraz porabiasz?
Co ja robię, co ja robię??? - myślę, a co mam w sumie tutaj robić? Śmieszne pytanie, ale odpowiadam:
- Robię prawdopodobnie to samo co ty!
Po tym słyszę, jak gościu zirytowanym głosem mówi:
- ...Ty, słuchaj, potem zadzwonię jeszcze raz, bo jakiś palant w kiblu obok cały czas wtrąca się do naszej rozmowy...".

Dlaczego dobrze być kobietą

1. Pierwsze wysiadałyśmy z Titanica.
2. Wystarczy, że zapłaczemy i nie musimy płacić mandatów.
3. Kiedy tańczymy, nie wyglądamy jak żaba w sokowirówce.
4. Darmowe drinki, darmowe kolacje, darmowe kino.
5. Nowa szminka daje nam inne spojrzenie na życie.
6. Żeby nas rozśmieszyć, nie trzeba pierdzieć.
7. Jeśli zapomnimy się ogolić, nikt nie musi o tym wiedzieć.
8. Potrafimy pogratulować kumpelce bez dotykania jej tyłka.
9. Jeśli jesteśmy głupie, niektórzy uznają to za "słodkie".
10. Same potrafimy się gustownie ubrać.
11. Potrafimy rozmawiać z osobą płci przeciwnej bez wyobrażania sobie jej nago.
12. Zdarza się, że czekolada potrafi rozwiązać wszystkie nasze problemy.

Praca w Polsce

Jan Kowalski zaczął dzień wcześnie - obudził go sygnał wspaniałego elektronicznego zegarka z budzikiem i radiem (made in Japan), ustawionego na 6.00 rano. Wziął prysznic, włączył ekspres do kawy (made in Japan) i w czasie gdy parzyła się orzeźwiająca poranna kawa, wysuszył włosy suszarką (made in Tajwan) i ogolił się golarką (Made in Hong Kong). Wziął łyk kawy i założył t-shirt (made in China), ubrał się w dżinsy (made in Singapore) i założył buty "adidasy" (made in Korea). Kiedy był już ubrany, zaczął przygotowywać śniadanie. Pieczywo włożył do tostera (made in Philippines) i zaczął smażyć jajecznicę na nowej teflonowej patelni (made in Italia). W tym czasie szybko wyliczył na kalkulatorze (made in Mexico), ile może dzisiaj wydać pieniędzy. Zjadł spokojnie śniadanie, a podczas posiłku w radiu (made in Hong Kong) zaczął się serwis informacyjny. Była godzina 7.00. Ustawił zegarek (made in Switzerland) i wyszedł. Przed domem wsiadł do własnego samochodu (made in Germany) i pojechał robić to, co robi od kilku miesięcy, czyli... szukać dobrej i przyzwoicie płatnej pracy. I tak minął kolejny dzień bezowocnych poszukiwań... A po powrocie do domu postanowił się chwilę odprężyć. Założył klapki (made in Brazil), nalał sobie kieliszek wina (made in France), włączył telewizor (made in Japan) i zaczął jak co wieczór zastanawiać się, dlaczego w Polsce tak trudno znaleźć porządną pracę?

***

Młody chłopak po liceum dostał się do biura wielkiej firmy. Praca polegała na odbieraniu telefonów. Po tym, jak odebrał kilka, kierownik działu przyszedł z gratulacjami:

- Młoda świeża krew! Świetnie pan to robi! Właśnie takich ludzi nam potrzeba. Awansuję pana o piętro wyżej - zakończył.

Następnego dnia, po kilku godzinach pracy, polegającej na odbieraniu telefonów i zapisywaniu, kto dzwonił, znowu przyszedł do niego kierownik wyższego piętra z gratulacjami.

- Jutro - rozpoczął uroczyście - proszę przyjść w garniturze piętro wyżej na zebranie zarządu firmy.

Następnego dnia - gdy pojawił się na zebraniu - przywitała go burza oklasków i nie minęło wiele czasu, jak został członkiem zarządu! Zakomunikowano mu, że przez najbliższych kilka dni jego zajęcie ograniczać się będzie wyłącznie do uczestnictwa w zebraniach najwyższego organu firmy. Tak też się stało, jednak po kilku dniach otrzymał telefon od sekretarki szefa, że otrzymał propozycję, by zostać prezesem zarządu firmy - i w tym celu szef zaprasza go jutro do siebie.

Następnego dnia przybył zatem do gabinetu właściciela firmy. Stanął przed nim, a szef zaczął:

- Takiej młodej świeżej krwi potrzeba naszej firmie. I tylko w naszej firmie tak szybko mogłeś osiągnąć awans. Co usłyszę w zamian?

- Dziękuję - krótko odpowiedział młodzieniec.

- Po tak szybkim awansie liczyłem, że usłyszę coś więcej niż "dziękuję" - skomentował szef.

Na to młodzieniec:

- No dobra... Dziękuję ci bardzo, tato. Mama się ucieszy!

Z życia redakcji CDA?

Od jakiegoś czasu zauważyłem, że woda, z której robię herbatę w pracy, wydaje się jakaś nie-ten-tego. Początkowo zaczęła lekko zajeżdżać, potem już regularnie cuchnęła, następnie herbata przybrała kwaskowaty smak, a ostatnio nawet zauważyłem lekki kożuszek "nie wiadomo czego" na powierzchni świeżo zaparzonego napoju.

Postanowiłem umyć kubek.

...Jak ręką odjął!

***

Pytanie: szukam on-line'owej wersji programu do planowania przychodów i wydatków. Są już zwykłe kalendarze (na Yahoo!, w Expanderze), ale może ktoś już wymyślił taki finansowy planer. Dotyczy wydatków domowych - bez udziwnień. Chciałbym zaplanować telefon, elektrykę, gaz, ratę kredytu, prezenty imieninowe :-), pensje i żeby sumował to oraz podawał, że np. 10 czerwca będę pod kreską i muszę albo wziąć nadgodziny w poprzedzającym miesiącu, albo zrezygnować z wydatków.

Odpowiedź: ożeń się.



E-mailowy informator diodowy



Trust Ami Mouse 250S Optical E-mail jest myszką z rolką przeglądarki o wysokiej rozdzielczości i z optycznym sensorem dla maksymalnej dokładności. Nowy model działa dokładnie oraz lekko na każdym podłożu. Oprócz tego myszka jest w stanie, za pomocą migającej diody, poinformować użytkownika o nowych wiadomościach. Przeznaczona dla użytkowników prawo-, jak i leworęcznych Ami Mouse ma rolkę przeglądarki oraz pięć przycisków ze specjalnymi funkcjami do zaprogramowania; te można wybrać, korzystając z załączonego oprogramowania. Myszka Plug & Play postman ze złączem USB jest najnowszym dodatkiem do asortymentu Trust Computer Products. Dane techniczne Trust Ami Mouse 250S Optical Email:

- technologia czujnika optycznego dla precyzyjnych ruchów (w zależności od podłoża)
- optyczna informacja o nadejściu poczty
- złącze USB
- załączone oprogramowanie, które pozwala zaprogramować dodatkowe funkcje
- 5 przycisków
- rolka przewijania
- Plug & Play dla Windows
- wymiary produktu: (w., sz., d. w mm) 40 x 60 x 120
- waga: 0,3 kg

Sugerowana cena detaliczna Trust 250S Optical E-Mail to 99 złotych.

www.trust.com

Krótszy Maxtor

Od października wszystkie produkty firmy Maxtor objęte zostaną roczną, a nie jak dotąd 3-letnią gwarancją. Można się domyślać, że decyzja ta ma na celu obniżenie kosztów ponoszonych przez firmę, jednak oszczędności, czynione kosztem klientów, budzą uzasadnione kontrowersje. Jak dotąd nie wiadomo, jakie ustalenia zostaną podjęte odnośnie sprzedaży w Krajach Unii Europejskiej, gdzie prawodawstwo nakłada na producentów obowiązek świadczenia usług gwarancyjnych przez okres nie krótszy niż 24 miesiące. Decyzja o skróceniu okresu gwarancyjnego przyćmiła inne nowości z obozu Makstora, który właśnie zaprezentował nowe modele dysków twardych.

www.theinquirer.net

ATI się porusza

ATI wypuściło na rynek akcelerator graficzny Radeon 9000, przeznaczony dla notebooków. Producent twierdzi, że to "pierwsza mobilna architektura quad-pipe 3D". To także pierwszy chip dla notebooków z obsługą DirectX 8. Architektura quad-pipe pozwala na równoczesną obsługę 4 potoków renderingu. Tom's Hardware zauważa, że specyfikacja techniczna układu dla notebooków jest identyczna z wersją "stacjonarną". ATI skierowuje mobilnego Radeon 9000 na rynek gier, do biur i biznesu multimedialnego. Sprzedaż chipu rozpocznie się w przyszłym miesiącu. Już dziś jednak wiadomo, że Radeon 9000 trafi do notebooków Medion Microstar i Compaq Presario 2800T.

www.ati.com

Casio



Najnowsze aparaty cyfrowe CASIO, QV-R3 i QV-R4, które będą wprowadzone na rynek, zastąpią dotychczasową linię CASIO QV. Nowa seria dysponuje większymi matrycami, dużą szybkością działania, stylowym wyglądem oraz szybko ładującym się i wygodnym w użyciu akumulatorem litowo-jonowym. W odpowiedzi na najczęstsze problemy fotoamatorów kolekcję wyposażono w nowe, niespotykane dotąd funkcje. Większą odporność na niekorzystne warunki zewnętrzne, a także atrakcyjny wygląd zapewnia obudowa aparatów wykonana ze stali nierdzewnej. Model QV-R4 przeznaczono dla bardziej wymagających pasjonatów fotografii - ma on matrycę CCD 4,13 megapikseli, którą umieszczono w obudowie mierzącej zaledwie 90 x 59 x 31 mm. Model QV-R3 sprawdzi się natomiast w typowych zastosowaniach amatorskich - matryca o rozdzielczości 3,34 megapikseli pozwala wychwycić subtelne niuanse w tonacji lampy błyskowej oraz drobnych szczegółów w ujęciach krajobrazowych. Pozostałe funkcje oraz właściwości są takie same dla obu modeli. Istotną innowacją jest system LSI - dzięki niemu pauza między momentem wciśnięcia migawki a momentem zapisu zdjęcia wynosi zaledwie 0,01 sekundy. Oznacza to, że fotografujący otrzymuje dokładnie takie zdjęcie, jakie wykonał. Mechanizm szybkiego wysuwania obiektywu sprawia, że niemal natychmiast po włączeniu aparat jest gotowy do pracy. Casio poświęciło wiele uwagi temu, aby aparat pracował szybko. W związku z tym ważne było, by zminimalizować czas potrzebny na wykonanie zdjęcia. Jest to jedna z istotniejszych cech tego aparatu.

www.casio.com
www.zibi.pl

VIA Envy

Firma VIA Technologies poinformowała o pełnej obsłudze kontrolerów VIA Envy w najnowszej technologii Windows Media Audio 9. Rozpoczynająca nową erę cyfrowych mediów seria Windows Media 9 zapewni świetną jakość dźwięku i obrazu. Nowe profesjonalne kodeki Windows Media audio oraz wideo udostępnią szerokiej rzeszy użytkowników PC doznania kina domowego. W pełni obsługujące nowy WMA kontrolery audio VIA Envy24 oraz VIA Envy24HT są 24-bitowe, oferują samplowanie do 192 KHz w pełnym spektrum, wysoką jakość podczas odtwarzania, jak i zapisywania. Kontrolery VIA Envy mają 12 wyjść, dzięki czemu z łatwością obsługują standardy 5.1, 6.1, a nawet 7.1.

www.via.com.tw

IBM funduje

8 września 2002 r. o godz. 10.20 w Szkole Podstawowej w Królowej Woli (gmina Inowłódz) odbyło się otwarcie pracowni komputerowej z udziałem Prezydenta RP Aleksandra Kwaśniewskiego, ufundowanej w ramach "Internet w Szkołach - Projekt Prezydenta RP" przez firmę IBM Polska. Jednocześnie była to inauguracja udziału Pary Prezydenckiej w Dożynkach Spalskich 2002. Pracownia komputerowa została wyposażona w dziesięć multimedialnych komputerów IBM NetVista A22 z wysokiej klasy 17-calowymi monitorami IBM E74. Komputery wyposażono w najnowszy system operacyjny Microsoft Windows XP Professional oraz zestaw oprogramowania, który umożliwia pełne wykorzystanie laboratorium w celach edukacyjnych. Dzięki darowi firmy IBM Polska ponad stu uczniów otrzyma dostęp do osiągnięć technologicznych służących szybszemu oraz efektywniejszemu pozyskiwaniu i selekcjonowaniu informacji. Pracownia będzie pomocna nie tylko uczniom szkoły, ale także mieszkańcom wsi, którym w godzinach popołudniowych będzie udostępniana. Uzupełnieniem pracowni są kolorowa drukarka S-300 oraz skaner D-646U firmy Canon.

www.ibm.com/pl

Pionieerskie DVD

W ofercie AB pojawił się nowy napęd DVD firmy Pioneer - model DVD-117. Podobny do poprzednika, modelu DVD-116, jest jednak bardziej cichy, szybszy i ma mniejszy apetyt na prąd. Podstawowe parametry:

- prędkość: 16x DVD-ROM, 48x CD-ROM
- czas dostępu: 95 ms DVD, 90 ms CD
- bufor danych: 256 kB
- transfer danych: PIO Mode4/ Multi Word DMA Mode2/Ultra DMA Mode4

HAMR

Firma Seagate zamierza wykorzystywać technologię HAMR do możliwie najgęstszego zapisu bitów informacji na jeden cal kwadratowy w dyskach twardych. Dzięki temu obecne granice zapisu magnetycznego zostaną znacznie przekroczone. Firma zaprezentowała własną rewolucyjną technologię Heat Assisted Magnetic Recording (HAMR), która umożliwia magnetyczny zapis danych na wyjątkowo stabilnych mediach z wykorzystaniem lasera termicznego. Technologię tę zaprezentowano podczas uroczystej ceremonii otwarcia nowego centrum badawczego o powierzchni 200 000 stóp kwadratowych, które mieści się w Pittsburghu, PA. Technologia HAMR, w połączeniu z magnetycznymi matrycami z metalowo-platynowymi cząsteczkami, ma przełamać tak zwane nadparamagnetyczne bariery zapisu magnetycznego o więcej niż współczynnik 100 - aby umożliwić zapis 50 terabitów danych na cal kwadratowy. Dzięki temu możliwe stanie się zapisanie całego księgozbioru Biblioteki Kongresu Stanów Zjednoczonych na jednym dysku twardym, znajdującym się w komputerze przenośnym.

www.seagate.com

Oddają szmal



Firma Palm zdecydowała się zwrócić pieniądze tym nabywcom handhelda m130, którzy czują się oszukani. Niedawno wyszło na jaw, że w miejsce obiecywanych 65 tys. kolorów, wyświetlacz urządzenia oferuje zaledwie 4 tys. Pierwsze reakcje ze strony Palma nie wskazywały na to, że firma poczuwa się do tego, by wynagrodzić klientom konsekwencję podania fałszywych parametrów m103. Mimo to w środę na internetowej stronie Palma pojawiła się informacja, że firma oferuje chętnym pełny zwrot pieniędzy, zaś posiadacze, którzy chcą zatrzymać własny m130, za darmo mogą pobrać grę SimCity. Choć na stronie widnieje informacja "chcemy być w porządku", w tej decyzji dopatrywać się raczej należy również bardziej prozaicznych motywacji. Firmę Palm kilku klientów pozwało już do sądu. Palm m130, który pierwotnie kosztował 279 USD, od lipca sprzedawany jest w cenie 149 USD. Kilka lat temu podobną sytuację z modelem Jornada mieliśmy w przypadku firmy Hewlett-Packard. Jednak HP nie zwlekał - i od razu zaoferował klientom zwrot pieniędzy.

www.cnet.com



MyPal A600 PDA

Tajwańska firma Asus - producent płyt głównych oraz kart graficznych - przedstawiła pierwszy palmtop o nazwie MyPal A600. PDA wyposażono w procesor Intela - PXA 250, taktowany częstotliwością 400 MHz, 64 MB pamięci SDRAM i 32 MB pamięci flash ROM, mieszczącej system operacyjny urządzenia - Microsoft Pocket PC 2002. Oczywiście nie zabrakło kolorowego wyświetlacza LCD o rozdzielczości 240 x 320 w ponad 65 tys. kolorów. Litowo-jonowy akumulator zapewnia energię na 15 godzin ciągłej pracy. Z wymiarami 75 x 125 x 12,8 mm Asus MyPal A600 należy do najmniejszych oraz najlżejszych PDA w świecie.

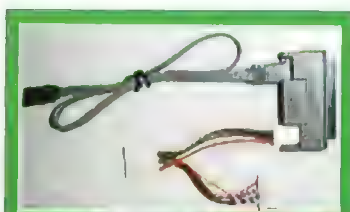
www.asus.com.tw

Skośnooki superkomputer

W Pekinie uruchomiono pierwszy chiński superkomputer - Legend Deepcomp 1800.

System został zbudowany przez firmę Legend Holdings z Hong-Kongu. Dzięki mocy obliczeniowej 1 000 GFLOPS został sklasyfikowany na 25 miejscu w rankingu najszybszych maszyn świata. Podczas fety urządzonej z okazji uruchomienia systemu prezes firmy Legend - Yang Yuanqing - ogłosił "koniec monopolu zagranicznych produktów na chińskim rynku systemów o wysokiej mocy obliczeniowej". Legend Deepcomp 1800 ma 14 metrów długości. W jego wnętrzu znajduje się 526 procesorów Intel Xeon i 272 GB pamięci RAM. Z komputera będzie korzystać Chińska Akademia Nauk.

www.theregister.co.uk
news.zdnet.co.uk



Serillel

Serial ATA to najnowsza technologia, jaką zaimplementowano w płytach głównych serii MAX2 firmy ABIT. Dzięki niej możliwe jest podłączenie zwykłych dysków IDE (UltraATA/133 i wcześniejszych) przez kontroler SerialATA. Przejściówka ta pozwala także na połączenie dysków w macierz RAID, na dodatek charakteryzuje się dość wąskim przekrojem, co umożliwi lepsze projektowanie systemów, dzięki czemu poprawi się wentylacja wnętrza obudowy komputera.

www.abit.com.tw

- obsługiwane formaty dysków: CD-Ekstra, Video CD, CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW
- poziom hałasu: mniejszy niż 49 dB

Zmiany w stosunku do wcześniejszego modelu DVD-116:

- mniejsze zapotrzebowanie na prąd o 1,5%
- obniżony czas ładowania płytki o 2 sekundy
- obniżony poziom hałasu o 5 dB

Sugerowana cena dla użytkownika końcowego brutto to 239 zł.

www.ab.pl



Yamaha CRW-F1

W Alstorze pojawiły się nowe odmiany rewelacyjnej nagrywarki YAMAHA:

- CRW-F1-UX - model zewnętrzny z wygodnym interfejsem USB 2.0
- CRW-F1 z oryginalnym konwerterem SCSI firmy Yamaha

Zewnętrzny model CRW-F1-UX przyciąga wzrok przede wszystkim oryginalną i elegancką obudową. Napęd wyposażono w "szybki" interfejs USB 2.0, pozwalający w pełni wykorzystać doskonałe osiągi urządzenia. W skład wersji Value Kit wchodzą: napęd CRW-F1-UX, oprogramowanie Nero 5.5+InCD, Nero Cover Designer, Nero ToolKit, MusicMatch Jukebox, czyste płyty CD-R i CD-RW, kabel USB, instrukcja, akcesoria. Cena modelu CRW-F1-UX wynosi 988 zł netto. Idea budowania wersji SCSI na bazie konwertera jest bardzo prosta: specjalna konstrukcja tylnego panelu wewnętrznej nagrywarki Yamaha CRW-F1 pozwala na przymocowanie oryginalnego konwertera oraz używanie napędu jak urządzenia z interfejsem SCSI. W Alstorze dostępna jest z konwerterem SCSI zarówno wersja bulk (cena: 847 netto) oraz bogato wyposażona wersja Value Kit (cena: 892 zł netto). Przypomnijmy, że CRW-F1 to niezwykle udane połączenie bardzo dobrych osiągów z niespotykaną wśród nagrywarek funkcjonalnością i komfortem pracy. Niewątpliwie najważniejszą, wręcz rewolucyjną nowością modelu CRW-F1 jest autorska technologia firmy YAMAHA o nazwie Disc T@2, dzięki niej możliwy jest laserowy nadruk (wypalanie) na niewykorzystanej części płyty CD. Za pomocą zawartego w Nero 5.5 edytora graficznego z łatwością projektujemy, następnie wypalamy na powierzchni płyty dowolne teksty lub grafikę, włącznie ze zdjęciami!

Inną cechą szczególną Yamahy CRW-F1 jest technologia Advanced Audio Master - ta umożliwia nagrywanie muzyki z najwyższą jakością. Znakomite osiągi zarówno podczas zapisu,

jak też odczytu (44x/24x/44x) uzyskano przez użycie metody Full-CAV (pełnej stałej prędkości kątowej). Dodatkowo dzięki użyciu Full-CAV najnowsza Yamaha pracuje niezwykle cicho i bez wibracji, czego nie można powiedzieć o konkurencyjnych nagrywarkach klasy 40x czy 48x. Wkrótce w ofercie Alstora dwie dodatkowe wersje zewnętrze Yamahy CRW-F1:

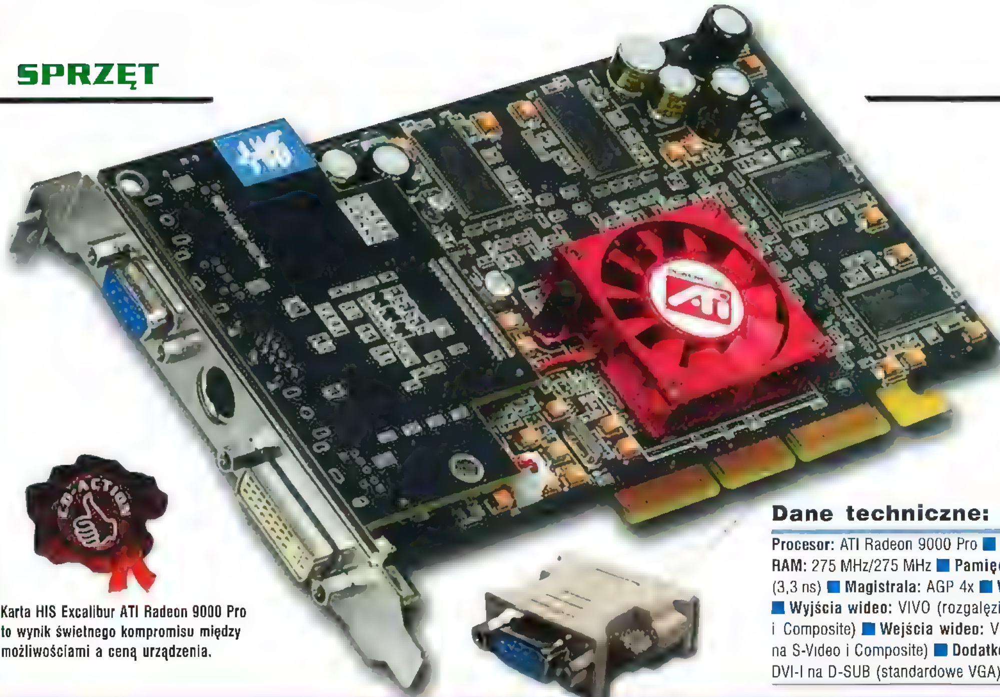
- CRW-F1-SX z interfejsem SCSI
- CRW-F1-DX z podwójnym interfejsem USB/FireWire

www.alstor.com.pl



Epson dla profesjonalistów

Profesjonalna prezentacja wymaga takiegoż urządzenia, dlatego do oferty firmy AVC trafił nowy projektor Epsona – model EMP 8200. Rekordowa moc światła (3500 ANSI lumenów) i szereg innowacji technologicznych sprawiają, że urządzenie usatysfakcjonuje nawet najbardziej wymagających użytkowników. EMP 8200 to projektor LCD nowej generacji – oprócz ogromnej mocy światła charakteryzuje się również doskonałym kontrastem (600:1). Rozdzielczość rzeczywista XGA (1024 x 768 pikseli) i obsługa SXGA sprawiają, że nowy model idealnie nadaje się do prezentacji, w których priorytetem jest najwyższa jakość obrazu. Dzięki wadze 8,3 kg projektor Epsona przeznaczono nie tylko do instalacji stałych – może też pracować jako projektor przenośny. Unikatowa funkcja zmiany położenia wysokości obiektywu (podnoszenie i opuszczanie obrazu względem osi projektora) i cyfrowa korekta (w pionie i w poziomie) efektu trapezowego dają użytkownikom EMP 8200 nie tylko bardzo dużą swobodę ustawienia projektora, ale umożliwiają także tworzenie zestawów projekcyjnych z dwóch lub trzech urządzeń. W ten sposób uzyskujemy projekcję o jasności przekraczającej 10 000 ANSI lumenów. Projektor Epson EMP 8200 świetnie nadaje się do prezentacji biznesowych, pracy w aulach uniwersyteckich, w szkołach oraz na dużych imprezach kulturalnych. Możliwość pracy w odległości od 0,9 do 14,6 m od ekranu sprawia, że projektor sprawdzi się i w niewielkich pomieszczeniach, i w dużych salach konferencyjnych, jak też podczas imprez na otwartej powierzchni. Moc światła sprawia, że projektor pracuje właściwie w dowolnych warunkach oświetleniowych. Wygodę obsługi gwarantują przejrzyste menu ekranowe oraz pilot bezprzewodowy. Wśród licznych portów, w jakie wyposażono projektor Epson EMP 8200, znajduje się m.in. wejście DVI, które pozwala na



➡ Karta HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro to wynik świetnego kompromisu między możliwościami a ceną urządzenia.

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9000 Pro ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 275 MHz/275 MHz ■ **Pamięć:** 64 MB DDR (3,3 ns) ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Wyjścia DVI:** DVI-I ■ **Wyjścia wideo:** VIVO (rozgałęziane na S-Video i Composite) ■ **Wejścia wideo:** VIVO (rozgałęziane na S-Video i Composite) ■ **Dodatkowe:** przejściówka DVI-I na D-SUB (standardowe VGA)

Nowy Radek w rodzinie

HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro

■ **Mike-L**

Po niemałym sukcesie rynkowym kart graficznych z układami ATI Radeon 8500 w wersji pełnej i LE (wolniejszej) spore grono użytkowników PeCetów oczekiwało, że znajdą w sklepach nowe układy, których pojawienie się producent zapowiadał już od dawna. Doczekaliśmy się, ale czy nie rozczarowaliśmy?

Nie! I poprę to stosownymi dowodami. W Internecie ukazywały się przykładowe testy oraz porównania wydajności z sprzedawanymi już od dawna konstrukcjami. Na ich temat pisano – wydajność ATI Radeon 9000 Pro jest gorsza nawet od Radlona 8500 LE. Nikt jednak nie wziął pod uwagę faktu, że już „na starcie" karty z 9000 Pro miałyby się okazać znacznie tańsze od LE i oferować kilka ciekawostek, dzięki którym będą atrakcyjnym zakupem dla większości użytkowników niewymagających najwyższej wydajności.

HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro jest kartą graficzną z dwoma układami RAMDAC, pracującymi z częstotliwością 400 MHz, co docenią osoby oczekujące na monitorze jak najlepszej jakości obrazu. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by podłączyć ciekłokrystaliczny wyświetlacz przez cyfrowe złącze DVI-I, zapewniające przesłanie do panelu niemal niezakłóconego sygnału wizyjnego.

Osoby, które lubią się pobawić obróbką filmów wideo na komputerze, nie zawiodą się, gdyż w HIS ATI Radeon 9000 Pro wbudowano moduł VIVO (Video In/Video Out). Dzięki niemu można nie tylko wyprowadzić sygnał z komputera na telewizor czy magnetowid, ale też wprowadzić (przez kartę) do pamięci komputera (na dysk twardy). Dzięki takiemu rozwiązaniu staje się realne stworzenie amatorskiego studia montażu oraz obróbki filmów; które wspomagane jest oprogramowaniem CyberLink PowerDirector Pro 2.1 VE.

Aplikacja CyberLink PowerDVD pozwoli na oglądanie filmów zapisanych na krążkach DVD (oczywiście tylko w przypadku, gdy dysponujemy stosownym czytnikiem).

Gra Ballistics z kolei nacieszy oczy widokiem szybko poruszających się bolidów po torach, którymi są specjalnie spreparowane tunele. Naddźwiękowa prędkość i multum efektów graficznych sprawdzą najlepiej możliwości karty graficznej.

Jednostka			HIS Radeon 9000 PRO 64 MB DDR Hynix	Leadtek WinFast A250 Ultra TD 128 MB DDR	MiNi Radeon 8500 64 MB DDR	Matrox Parhelia 512
Codecreatures Official score			983	x	x	1356
Commanche 4 Demo	1600X1200 32bit	fps	22 55	x	x	18.46
Quake III	Arena					
	Fastest	fps	193.2	219.4	165 2	128.1
	HQ 1024X768	fps	152	193 1	143.2	105 7
	HQ 1600X1200	fps	73.6	136.2	86.1	84.2
3D Mark	Default Benchmark					
	2000 32bit	3DMarks	8262	10497	8574	7039
	2001 SE	3DMarks	6802	9776	7648	6549
Komputer testowy, AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2						

Podczas testów okazało się, że rzeczywiście urządzenie pracuje, przynajmniej w niektórych testach, nieco wolniej od konstrukcji z Radeonami 8500 LE, lecz przy niższej niż tamtych cenie nie jest to raczej wada. Po kilku godzinach katowania HIS-a i przy niemal maksymalnym obciążeniu okazało się, że na ekranie widocznych było kilka błędów w wyświetlaniu obrazu. Jednak po szybkich oględzinach karty znaleźliśmy... „winowajców". Tymi okazały się mocno rozgrzane pamięci (Hynix 3.3 ns). Przydałoby się zamontować na nich małe radiatory – te poradziłyby sobie z odprowadzeniem emitowanego przez moduły ciepła.

Szczerze powiedziawszy, obecnie wydaje się to jedna z najciekawszych propozycji w tym przedziale cenowym na rodzimym rynku. Kartę polecam każdemu, kto chce grać, „bawić się" filmami wideo i nie zależy mu wyłącznie na jak największej liczbie klatek, najwyższych rozdzielczościach i wszelkich „wodotryskach" graficznych.

ⓘ HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro

Cena: **560 zł*** ■ Dostarczył: **Pronox Tehnology** SA, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 207 56 00, faks (0 32) 207 56 03

👍 niezły stosunek możliwości do ceny ■ moduł VIVO (wprowadzanie wideo do komputera) ■ sporo oprogramowania

👎 wydajność niższa od oczekiwanej ■ mocno nagrzewające się pamięci

Internet: **www.pronox.com.pl**, **www.hightech.com.hk**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Sześć kanałów (5.1), przystępna cena i sterowniki dla większości systemów operacyjnych, w tym Linuksa, to całkiem niezła inwestycja.

Dane techniczne:

Kartę testowano z głośnikami Creative Megaworks 510D

Procesor: C-Media CMI8738/PCI-6CH-LX ■ **Podłączenie:** magistrala PCI ■ **Kanały:** 6 Spk/Line, Rera, Centern/Bass ■ **Dźwięk przestrzenny:** HRTF 3D ■ **Odstęp sygnału od szumów:** 85 dB ■ **Zgodność:** DirectSound 3D, A3D, EAX ■ **Sterowniki:** DOS, Windows 95, 98 (SE), Me, 2000, XP, Linux ■ **Dodatkowe:** opcjonalnie dołączany moduł cyfrowy (brak w tym zestawie)

Aria na sześć głosów

Avacs Soundman Max

■ **Maciej Lewczuk**

Jeszcze dwa lata temu nie wszystkich było stać na kupno dobrej klasy stereofonicznej karty muzycznej. Teraz możliwość generowania przestrzennego sześciokanałowego dźwięku oferują niezbyt drogie płyty główne. Czy użytkownicy starszych komputerów lub wielbiciele Linuksa skazani są na nienowe już konstrukcje?

Oczywiście, że nie. Pojawiły się karty muzyczne wykorzystujące te same układy, jakie montowano już na sporej ilości płyt głównych – procesorem tym jest C-Media CMI8738/PCI-6CH-LX. Ten jest w stanie wygenerować sygnały dla sześciu kolumn, co oznacza, że obsługuje standard 5.1, w którym dwie przednie kolumny, dwie tylne (efekty), głośnik centralny (w filmach ścieżka dialogowa lektor) oraz subwoofer (niskie tony – basy) pozwalają cieszyć się efektem przestrzennego dźwięku. Sterowniki dołączone do urządzenia pozwalają na użytkowanie Soundman Maxa w systemach - od DOS-u do Windows XP oraz co bardzo ważne w Linuksie. Audio Rack to już dość leciwa aplikacja, która zapewnia możliwość odtwarzania plików dźwiękowych Wav, MP3, Midi, płyt CD przy wykorzystaniu obsługi przestrzennego brzmienia, jak również predefiniowanych efektów, poza tym pozwala na nagrywanie dźwięku z różnych źródeł.

Kara bez problemu zainstalował się w Windows 95 oraz XP. Oprogramowanie nie sprawiało też większych problemów podczas użytkowania (prostota rządzi).

Wszystkie przewidziane przez producenta funkcje urządzenia działały bez zarzutu, jednak dało się słyszeć niezbyt rewelacyjny w obecnych czasach stosunek odtwarzanego dźwięku do generowanych szumów, który jest niższy od tych w przypadku lepszych konstrukcji – z kolei doskonalsze karty kosztują więcej.

Jeśli szukacie taniej karty dźwiękowej, za pomocą której rozbudujecie nawet starszy system komputerowy o możliwość odtwarzanie dźwięku 5.1, Avacs Soundman Max jest konstrukcją godną zainteresowania.

ⓘ Avacs Soundman Max

Cena: **50 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

- (+) cena i możliwości ■ sterowniki do Linuksa!
- (–) zdawkowa instrukcja w języku angielskim

Internet: **www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

6 kanałów!

pracę z sygnałem cyfrowym. Projektor ma wiele dodatkowych funkcji, np. cyfrowe powiększanie obrazu, wyświetlanie pomocy na ekranie, zapamiętywanie pięciu ustawień użytkownika, bezpośredni wybór źródła, Menu, stop-klatka, zmiana wymiaru obrazu itp. Epson EMP 8200 jest również wyposażony w oprogramowanie do tworzenia efektów ekranowych w czasie rzeczywistym. Z Epson EMP 8200 zintegrowano głośniki; istnieje także możliwość podłączenia głośników zewnętrznych. Wymiary projektora to 303 x 389 x 147 mm (szer. x głęb. x wys.). Natężenie hałasu podczas pracy nie przekracza 42 dB, co jak na sprzęt o takich możliwościach jest wynikiem imponującym. Cena urządzenia to 39 900 złotych netto i objęto je 3-letnią gwarancją.

www.avc.com.pl



Trustowe nowinki

Wcześniej prezentowana Trust Ami Mouse 250S Wireless Optical była pierwszą myszką bezprzewodową firmy Trust, która oferowała specjalną podstawkę do ładowania i przechowywania.

Podstawka została wysoko oceniona przez użytkowników i mogłaby obsługiwać jeszcze kilka innych funkcji - "nie tylko filozofia czystego biurka, ale również zintegrowany czytnik kart należy do możliwości". Na podstawie tych pomysłów zrodził się Trust Cradle Concept, owocując zupełnie nową serią myszek komputerowych z (o wiele więcej niż tylko) podstawką. W październiku zostaną wprowadzone na rynek trzy nowe produkty z tej serii. Trust 350CW Cardreader Wireless



Mouse to 5-przyciskowa myszka optyczna i bezprzewodowa, z 1 rolką przeglądarki, której akumulatorki Ni-MH mogą być ładowane w podstawce USB, nawet wtedy, gdy komputer jest wyłączony. Podstawka służy równocześnie jako czytnik kart dla SmartMedia oraz Compact Flash Cards, przydatne narzędzie dla szybkiego odczytu, kopiowania, usuwania oraz zapisu plików, takich jak zdjęcia z cyfrowych aparatów fotograficznych oraz komputera. Konektory USB albo specjalne



Niewielki, metalicznie połyskujący i poręczny cyfrowy aparat fotograficzny.



Dane techniczne:

Matryca: 1,3 megapikseli ■ **Rozdzielczość:** 640 x 480, 1280 x 960 ■ **Liczba zdjęć:** do 53 ■ **Połączenie z PC:** USB ■ **Bateria:** wbudowana, litowo-polimerowa ■ **Dodatkowe:** technologia Autobrite

Cyfrowy malec

Kieszonkowiec Logitech Pocket Digital

■ **Mike-L**

Cyfrowe aparaty fotograficzne zadomowiły się już zupełnie na rodzimym rynku. Co więcej, stają się coraz przystępniejsze, czyli tańsze oraz na tyle dopracowane, by i mniej zaawansowani użytkownicy byli w stanie skorzystać z możliwości, jakie oferują. Czy jednak znajdzie się coś bardzo prostego, małego zarazem i na tyle taniego, bym mógł się cieszyć fotografią cyfrową podczas krótkich wycieczek rowerowych?

Pewnie, że tak. Bez zbytniego szukania powinniśmy natknąć się na kilka konstrukcji pozwalających wykonać zdjęcia z przejażdżki i zgranie ich do komputera.

Niedawno opisaliśmy niewielkie aparaty firmy Trust. Tym razem udało nam się zdobyć do testów konstrukcję Logitecha o nazwie Pocket Digital. Skoro o urządzeniu mówimy, że jest kieszonkowe, powinno być niewielkich rozmiarów. I tak jest w rzeczywistości. Długość oraz szerokość odpowiadają wymiarom karty kredytowej, a grubość to niespełna trzynaście milimetrów (w najbardziej wystającej części obudowy - chroniącej obiektyw).

Metalowe blaszki, chroniące plastikowe wnętrze, doskonale spełniają zadanie. Prócz estetycznego wyglądu, uniemożliwiają uszkodzenie wewnętrznej struktury aparatu.

Włączenie urządzenia następuje po odsunięciu osłony obiektywu (jej zamknięcie powoduje wyłączenie urządzenia). Wówczas można wykonywać zdjęcia. Celownik optyczny pozwala na nieskomplikowany wybór obiektów, jakie chcemy fotografować. Spust migawki znajduje się na brzegu obudowy aparatu (tam, gdzie w większości "kompaktów"). Na tylnej ściance jest ekranik ciekłokrystaliczny, wyświetlający funkcje, wśród których znajdziemy licznik wolnych klatek (liczby zdjęć możliwych do zapisania w pamięci), rozdzielczość (mała: 640 x 480, duża: 1280 x 960): ten sam klawisz, po dłuższym przytrzymaniu, pozwala kasować klatki (ostatnią lub wszystkie). Kolejny przycisk umożliwia włączenie i wyłączenie dźwięku, jaki towarzyszy wyzwalaniu migawki, a po dłuższym przyciśnięciu - uruchomienie dziesięciosekundowego samowyzwalacza. No i nie można zapomnieć o wskaźniku ładowania baterii.

A właśnie, co z bateriami? Tych nie ma, ponieważ w Logitech Pocket Digital zainstalowano litowo-polimerowy akumulator ładowany wówczas, gdy urządzenie podłączone jest do komputera przez port USB za pomocą niemal dwumetrowego przewodu. Co ciekawe, aparat wyłączy się samodzielnie po trzydziestu sekundach od ostatniego użycia któregokolwiek przycisku.

Aparat wyposażono w funkcję Autobrite, pozwalającą na kompensowanie światła padającego zza fotografowanego obiektu - co oznacza, że można wykonywać zdjęcia "pod słońce".

Obrazy przechwytywane aparatem Logitecha charakteryzują się dobrą jakością jedynie w przypadku, gdy zrobimy je przy dobrym oświetleniu. Kiedy jednak ilość światła nie jest wystarczająca, a dzieje się tak na przykład w pomieszczeniach zamkniętych - ostrość obrazu pozostawia sporo do życzenia. Po dokładniejszym przyjrzeniu się zapisanym w pamięci zdjęciom okazuje się, że te wyglądają jakby potraktowano je filtrem "Facet" z PhotoShopa. Przykładowe zdjęcie można obejrzeć na niniejszej stronie.

Logitech Pocket Digital jest ciekawą propozycją dla osób, które chciałyby mieć "dyskretny", cyfrowy aparat fotograficzny i stać je na wysupłanie niespełna siedmiuset złotych, niech wezmą przy wyborze pod uwagę wyżej opisaną konstrukcję.

Logitech Pocket Digital

Cena: **675 zł*** ■ Dostarczył: **MEGABAJT**, ul.Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

bardzo niewielkie rozmiary ■ 2 lata gwarancji

zdjęcia wyglądają, jakby były potraktowane filtrem "Facet" Photoshopa

Internet: **www.logitech.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Jeden z najmniejszych aparatów, jaki ostatnio widziałem.

Dane techniczne:

Rozdzielczość: 640 x 480 punktów ■ **Zasilanie:** jedna bateria AAA ■ **Pamięć:** 8 MB ■ **Podłączenie:** USB ■ **Dodatkowe:** przedłużacz USB

Fotograficzny szpieg

Benq Digital Camera 300mini

■ **Sector**

Aparaty cyfrowe szturmem biorą rynek. Gdzie niegdzie - obok profesjonalnych aparatów, pojawiają się ich ubożsi bracia, którzy - choć ustępują możliwościami - jednak warci są naszego zainteresowania.

Jednym z takich zminiaturyzowanych aparatów jest Benq Digital Camera 300mini. Co prawda, aparat ma "minimum wszystkiego", ale sama wielkość rekompensuje te braki. Gabaryty aparatu są tak niewielkie, że do zestawu producent dodaje wisiorek - przyczepiamy doń aparat i nosimy jak naszyjnik. Obsługa urządzenia jest trywialnie prosta. Ma on jedynie dwa przyciski oraz malutki wyświetlacz LCD. Wizjer schowano w aparacie, a w razie potrzeby wyciągany jest specjalną dźwignią. Sam aparat wykonano podobnie do USB Drive'ów, które podpinane są bezpośrednio pod port USB. Całe szczęście, że producent dołączył ponadto przedłużacz - po pierwszych seriach zdjęć miałem już dość zaglądania na tył komputera w poszukiwania portu USB. Urządzenie wyposażono w 8 MB pamięci, co wystarcza na wystukanie 26 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480 punktów. Do zestawu dołączone są programy Photo Base oraz Video Impression, a sam aparat widziany jest w systemie jako dodatkowe urządzenie TWAIN.

Niestety poza miniaturową wielkością, aparat nie wnosi nic nowego do tego obszaru. Zadowalającej jakości zdjęcia wykonuje jedynie w otwartych przestrzeniach, z dobrym oświetleniem naturalnym. Na pewno nie nadaje się, by wykonywać nim zdjęcia w pomieszczeniach zamkniętych i przy sztucznym oświetleniu (bardzo widoczny gradient). Myślę jednak, że będzie to idealny nabytek dla osób chcących "pstryknąć" kilka ujęć z wycieczki, by później wykorzystać je w Internecie.

ⓘ Benq Digital Camera 300mini

Cena: **375 zł*** ■ Dostarczył: **Microman Sp. z o.o.**, ul. Rozdzieńskiego 188B, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20, faks (0 32) 787 92 21

(+) bardzo mały aparat ■ kontrola oświetlenia podczas wykonywania zdjęć

(-) brak statywu ■ brak polskiej instrukcji!

Internet: **www.msd.com.pl, www.benq-eu.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Niedługo będą się mieściły w sygnetach... :)

oprogramowania nie są potrzebne, ponieważ podstawka automatycznie rozpoznaje typ karty i oferuje użytkownikowi bezpośredni dostęp do wszystkich możliwości zapisu oraz odczytu. Trust 350WL Wireless Optical Mouse to także 5-przyciskowa myszka optyczna i bezprzewodowa z 1 rolką przeglądarki, ale podstawka ma złącze PS/2 i nie oferuje funkcji czytnika kart. Oczywiście wszystkie pozostałe funkcje podstawki dotyczą myszki 350WL. Trust 350L Optical Mouse to 5-przyciskowa myszka optyczna z 1 rolką przeglądarki. Chociaż nie jest bezprzewodowa, podstawka służy jako narzędzie do utrzymania porządku na biurku, w którym można umieścić myszkę, gdy komputer nie jest używany. Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to - Trust 350CW Cardreader Wireless Mouse 479 złotych, Trust 350WL Wireless Optical Mouse 229 złotych, Trust 350L Optical Mouse 119 złotych.
www.trust.com



22 cale z SuperBright

NEC-Mitsubishi Electronics Display wprowadza na nasz rynek monitor NEC MultiSync FE2111SB. Urządzenie zostało wyposażone w kineskop SuperBright Diamondtron o przekątnej 22 cali. Nowy model przeznaczono przede wszystkim do pracy w firmach, które zajmują się grafiką i przetwarzaniem obrazów, aplikacjami multimedialnymi lub aplikacjami CAD/CAM. Monitor zainteresuje także wymagających użytkowników prywatnych. W modelu NEC MultiSync FE2111SB zastosowano wiele innowacji technologicznych. Mimo rosnącej popularności paneli LCD, dziedzina obróbki grafiki oraz projektowania CAD/CAM wciąż pozostaje domeną monitorów CRT. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą uzyskiwania wyższych rozdzielczości i wierniejszego odwzorowania kolorów. Tryb SuperBright uzyskano sprzętowo przez zwiększenie jasności obrazu, uruchamiane przyciskiem umieszczonym z przodu obudowy monitora. Dostępne są dwa tryby SuperBright - jeden dla obrazów statycznych (grafika, zdjęcia itp.), drugi - dla ruchomych (wideo itp.). Użytkownicy monitora NEC MultiSync FE2111SB mogą - dodatkowo - pobrać z Internetu narzędzie programowe Brightness Controller, które automatyzuje ten proces - rozpoznaje ruchome obrazy oraz wyświetla je z maksymalną jasnością, jednocześnie zachowując doskonałą jakość statycznego tła.



A jakże. To jest właśnie Labtec WebCam.

Dane techniczne:
Sensor: CMOS ■ **Rozdzielczość:** 352 x 288 pikseli ■ **Zmiana ostrości:** tak, ręczne ustawianie ■ **Podłączenie:** USB ■ **Długość przewodu:** 1,8 m ■ **Gwarancja:** 2 lata

Obrazowe rozmowy

Labtec WebCam

■ Sector

Pogaduszki internetowe są tak wiekowe jak pierwsze udane połączenia. Jak grzyby po deszczu wyrosły pakiety umożliwiające rozmowę za pomocą tekstu, potem wzbogacono je również o dźwięki i głos. Ostatnio dzięki rozwinięciu technik cyfrowego przechwytywania obrazu do zestawu tego dołączyły rozmowy z użyciem technik wideo.

Firma Labtec nie pozostaje z tyłu i w ofercie ma kamerę internetową. W malutkim pudełku znajdziemy kamerę, podpinaną pod port USB, instrukcję instalacji oraz CD z najnowszymi sterownikami oraz programem do obsługi. Instalacja urządzenia przebiega bezproblemowo i od razu jesteśmy w stanie korzystać z dobrodziejstw przetwarzania obrazu przez nasz komputer. Kamerę wyposażono w możliwość ręcznego dostosowania ostrości, co oczywiście poprawia jakość przekazywanego obrazu. Niestety mam dość poważne zastrzeżenia co do wykonania samej kamery. Po pierwsze, kabel podłączeniowy USB jest twardy, gruby i co za tym idzie - ciężki (w stosunku do wagi urządzenia), przez co problematyczne okazało się ustawienie kamery w wybranym miejscu. Najbardziej jednak rozczarowała mnie podstawa, którą wykonano niedbale - i sprawia ona nieco kłopotu z poprawnym ustawieniem kierunku, w jaki "spogląda" oko obiektywu.

Jeżeli ktoś nie zamierza często zmieniać położenia kamery, myślę, że urządzenie firmy Labtec zadowoli go całkowicie. Jednak osoby, które zmieniają ukierunkowanie obiektywu (np. przy laptopie), powinny się zastanowić nad innymi produktami, gdyż wyżej wymienione niedociągnięcia statywu oraz twardego kabla mogą być powodem tego, że doprowadzą takiego użytkownika do furii.

Labtec WebCam

Cena: **130 zł*** ■ Dostarczyl: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

(+) możliwość ręcznego ustawienia ostrości
(-) twardy kabel ■ lekka ■ niepraktyczny statyw

Internet: **www.megabajt.com.pl, www.labtec.com**



Cyfrowa kamera internetowa głównie do współpracy z notebookami.

Dane techniczne:
Matryca: CMOS 352 x 288 punktów ■ **Rozdzielczość:** do 640 x 480 punktów (interpolowana) ■ **Połączenie z PC:** USB ■ **Przewód:** 75 cm

Mała, czarna i dla notebooka

Logitech QuickCam for Notebooks

■ techNICK

Kamery internetowe są coraz częściej wykorzystywane i to nie tylko w kafejkach czy przez bogatszych użytkowników komputerów domowych. Robią to również ci, którzy korzystają z notebooków i połączeń z ogólnoświatową Siecią za pomocą GPRS. Jednak czy ci ostatni muszą zmagać się z ustawieniami kamery?

Otóż nie, istnieją bowiem urządzenia przeznaczone specjalnie do komputerów przenośnych. Jednym z nich jest Logitech QuickCam for Notebooks, której nóżki skonstruowano w taki sposób, by kamera stała na biurku lub regale, jednocześnie utrzymują urządzenie "zawieszone" na obudowie podnoszonego ekranu LCD. Kamera trzyma się całkiem dobrze, a nie za długi przewód połączeniowy (75 cm) idealnie nadaje się dla laptopów - nie przeszkadza. Mimo dużej giętkości, nadal jest zbyt sztywny i czasem uniemożliwia to dokładniejsze nakierowanie kamery. Przyznam, że nóżki sprawiają wrażenie delikatnych i nie odważyłbym się wrzucić kamery do torby z notebookiem - a tego typu konstrukcja nie powinna wywoływać takich reakcji. Przechwytywanemu obrazowi nie można nic zarzucić, ponieważ jakość jest zadowalająca, a rozdzielczość można interpolować z 352 x 288 punktów (wielkość sensora CMOS) do 640 x 480 pikseli.

Wśród oprogramowania dostarczonego do kamery znajdują się oczywiście sterowniki, także Yahoo! Messenger, CrestaCards Video Greetings oraz aplikacja do prowadzenia wideokonferencji.

Logitech QuickCam for Notebooks to mimo wszystko udana konstrukcja, choć biorąc pod uwagę delikatną podstawkę, można mieć obawy co do trwałości urządzenia.

Logitech QuickCam for Notebooks

Cena: **230 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

(+) wygodne mocowanie na obudowach ekranów LCD ■ ciekawe oprogramowanie
(-) przewód niezbyt giętki

Internet: **www.logitech.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

japońska
iiyakość





AX3818UTc
15" cyfrowy LCD TFT
jasność 250 cd/m²
kontrast 350:1
czas reakcji 35 ms
D-Sub, DVI-D, głośniki
2560 PLN *



HM704UTc
17" idealnie płaski kineskop
Diamondtron M²
plamka 0,25 mm
High Brightness**
1280 X 1024 / 90 Hz
1295 PLN *

** Highbrightness – system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 95 do 285 cd/m²
Wyświetlany obraz jest jasny jak na ekranie telewizora! Idealny do gier, DVD, DivX !

iiyama

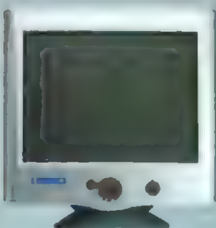
www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy na czas naprawy
3 lata | gwarancji door | to | door

Nowości Sprzętowe

Do aktywacji nowych ustawień SuperBrighta nie jest konieczny restart komputera. Monitor NEC MultiSync FE2111SB wyposażono w nowe działo elektronowe, w którym główna soczewka skupiająca została podzielona na dwie, połączone ze sobą dodatkową elektrodą. Dwusoczewkowy system skupiający umożliwia redukcję zniekształceń ostrości i poprawę parametrów obrazu - także w narożnikach ekranu. Dzięki zwiększeniu wymiarów głównej soczewki udało się również zredukować pionowe zniekształcenia obrazu. Mimo to korzyści płynące z podziału soczewki to przede wszystkim bardziej ostry obraz - szczególnie widoczne jest to podczas pracy w wyższych rozdzielczościach. Rozmiar plamki pozostaje jednakowy na całej powierzchni ekranu i wynosi 0,24 mm. Częstotliwość odświeżania poziomego to 30-115 KHz, a pionowego - 50-160 Hz. Zalecana rozdzielczość wynosi 1600 x 1200 przy 85 Hz, a maksymalna to 1920 x 1440 przy 76 Hz. Naturalnie płaska powierzchnia ekranu pokryta została powłoką OptiClear, redukującą do minimum refleksy pochodzące ze sztucznych i naturalnych źródeł światła. Ciekawą funkcją jest Constant Brightness, minimalizująca spadek luminacji występujący w monitorach po kilku latach pracy. Dzięki obsłudze standardu sRGB, NEC MultiSync FE2111SB gwarantuje wierne odwzorowanie kolorów podczas wymiany obrazów z innymi urządzeniami zgodnymi z tym standardem. To szczególnie ważne dla twórców stron WWW, dziennikarzy, projektantów CAD/CAM/CAE i osób zajmujących się drukiem. Choć NEC-Mitsubishi ujednolicił w własnych produktach menu ekranowe, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom użytkowników, firma wprowadziła w roku 2002 programowe narzędzie NaViSet, oparte na protokole DDC/CI. Umożliwia ono korektę najbardziej nawet zaawansowanych parametrów pracy monitora z poziomu systemu Windows - za pośrednictwem klawiatury oraz myszki. Dostępna jest również wersja NaViSet Administrator, rozszerzona o opcje zarządzania i zdalnej kontroli nad monitorami pracującymi w sieci. Urządzenie objęto 3-letnią gwarancją producenta, w Polsce realizowaną w dogodnym dla użytkowników systemie door-to-door. Sugerowana cena detaliczna netto monitora NEC MultiSync FE2111SB wynosi 3050 złotych.

www.nec.pl



Siedemnaście i ani cala więcej

Do rodziny monitorów marki Hitachi z płaskimi kineskopami: FD770A (kineskop Sony FD Tri-



■ Ciekawa alternatywa dla myszek optycznych.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB/PS2 (przejściówka) ■ **Przyciski:** 2 + rolka ■ **Mechanizm:** optyczny ■ **Wymagania:** IBM PC: dowolny 32bit Windows/Apple: Mac OS

Rol(l)owanie bez podkładki

Genius EasyTrack Optical

■ **Sector**

Każdy ceni sobie wygodę oraz szybkość pracy z komputerem, dlatego ważne jest, by do własnych potrzeb dobrać odpowiednie urządzenie sterujące. Tu, obok myszek prym wiodą urządzenia zwane trackbalami, szczególnie wśród osób pracujących z plikami Excela, Worda czy nawet Internet Explorera.

Odwrócona myszka jest wręcz idealnym narzędziem dla osób, które szybko przemieszczają się między dużymi arkuszami danych czy kilkudziesięcioma stronami tekstu. Trackball firmy Genius - w porównaniu z urządzeniami innych firm - poszedł o krok dalej i zastąpił towarzyszące od niepamiętnych czasów mechaniczne rolki oraz kulkę na nowoczesne systemy optycznego rozpoznawania ruchu. Dzięki takiej technologii urządzenie nie wymaga niemal wcale konserwacji, ruch kulki jest rozpoznawany bezbłędnie i jeszcze bardziej precyzyjnie niż w mechanicznych odpowiednikach. Urządzenie jest dość dużych gabarytów, w zamian idealnie leży na stole (nie ślizga się). Dzięki ergonomicznej obudowie ręka swobodnie spoczywa na stole (łącznie z nadgarstkiem), a sterowanie odbywa się za pomocą palców. W zestawie znajdziemy również specjalne sterowniki - te oferują specyficzne zachowania, jakie nie są dostępne dla posiadaczy zwykłych myszek 2-3-przyciskowych. Jedynie posiadacze portów PS2 odnajdą w pudełku przejściówkę USB-PS2.

W testowanym modelu nie odnalazłem rażących wad czy niedopatrzeń. Wszystko skonstruowano z należytą starannością i dokładnością. Jedyne, czego brak w tym rozwiązaniu, to dodatkowe programowalne przyciski, ale to już tylko moje prywatne zdanie.

ⓘ Genius EasyTrack Optical

Cena: **144 zł*** ■ Dostarczył: **JTT Computer SA**, ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wrocław, tel. (071) 34 75 800, faks (071) 34 75 805

👍 urządzenie przeznaczone dla dwóch platform IBM PC/Mac ■ przejściówka USB-PS2
👎 brak dodatkowych przycisków

Internet: **www.jtt.pl**, **www.geniusnet.com.tw**

■ LG GCE-8480B zapisuje dane na krążkach CD-R z prędkością nawet 48x.



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** do 48x/16x ■ **Odczyt CD:** do 48x ■ **Buffer Underrun:** SuperLink ■ **Mount Rainier:** zaimplementowano ■ **CD-Text:** obsługuje ■ **Overburning:** obsługuje ■ **Oprogramowanie:** Nero Burning ROM (5.5.8.3), InCD (3.29.0)

Szybkość ponad wszystko...

LG GCE-8480B

■ **Maciej Lewczuk**

Miesiąc temu testowaliśmy nagrywarkę LG, która zapisywała dane na krążkach z prędkością 40x. Jak się okazuje, nie było to ostatnie słowo producenta, jeśli chodzi o urządzenia archiwizujące dane na krążkach CD-R/RW.

Od momentu ukazania się poprzedniego numeru nie minęło trzydzieści dni, a my testujemy nagrywarkę szybszą od poprzedniej, ponieważ ta zapisuje dane na płytkach CD-R z prędkością 48x, na nośnikach CD-RW z szybkością 16x, zaś odczyt utrzymano na poziomie 48x. Dwumegabajtowa pamięć i technologia SuperLink doskonale sobie radzą podczas awaryjnego opróżnienia bufora, nie pozwalając, by nośnik poszedł na marne. Jak się można było spodziewać, napęd dopasowuje prędkość zapisu do aktualnych warunków, dzięki czemu dane zapisywane są w taki sposób, aby inne napędy nie miały problemów z odczytem informacji. Po podłączeniu i zainstalowaniu oprogramowania urządzenie jest gotowe do pracy. Sprawdziliśmy jego działanie podczas prób kopiowania danych, przenoszenia ich z dysku oraz nagrywania plików muzycznych. Oczywiście korzystaliśmy z nośników, jakie są powszechnie dostępne, a także specjalnie sprowadzonych do testu; z maksymalną prędkością (48x) udało się zapisać płytki oznakowane jako 32x i co najważniejsze - te bez problemów zostały odczytane w kilku starszych, jak i nowocześniejszych napędach CD-ROM. To prawdziwa rewelacja, ponieważ niedawno testowane nagrywarki 40x i 48x nie zapewniały takiej zgodności.

Jeśli komputer, którego używacie, ma szybki dysk twardy, wsparty dobrym kontrolerem na płycie głównej - można pokusić się o kupienie nagrywarki LG GCE-8480B i archiwizować płyty nawet z maksymalną szybkością.

ⓘ LG GCE-8480B

Cena: **499 zł*** ■ Dostarczył: **LG Electronics Polska Sp. z o.o.**, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

👍 zapis z prędkością 48x (tak zapisane płytki odczytują starsze napędy) ■ cicha praca
👎 bufor mógłby być większy niż 2 MB

Internet: **www.lge.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pal, bracie, lecz nie fajki - płyty!



Memorex DVD Recorder zmieści nawet do 4,7 GB danych na jednej płytce DVD +R/+RW.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis DVD +R/+RW:** 2,4x/2,4x ■ **Zapis CD-R/RW:** do 12x/10x ■ **Odczyt DVD:** do 8x ■ **Odczyt CD:** do 32x ■ **Buffer Underrun:** Just-Link ■ **CD-Text:** obsługuje ■ **Overburning:** obsługuje ■ **Oprogramowanie:** Roxio Easy CD Kreator 5.1.1 Basic, DirectCD, Roxio VideoPack 5.1, InterVideo WinDVD

Taaaka pojemność do wykorzystania

Memorex DVD Recorder

■ techNICK

Nagrywarki CD-R/RW tanieją i coraz szybciej przenoszą dane na płytki. Co zrobić, gdy informacji do zarchiwizowania jest kilka gigabajtów i nie uśmiecha się nam wypalanie za każdym razem kilkunastu nośników CD-R? Wyjściem jest zakup nagrywarki, jednak takiej, która wypala krążki DVD +R/+RW o pojemności do 4,7 GB!

Do niedawna za takie urządzenie trzeba było zapłacić ponad trzy tysiące złotych, a przy takiej kwocie niemal każdy zastanawia się, czy jednak nie poświęcić nieco miejsca na bibliotekę płytek oraz czasu na zmiany nośników w napędzie.

Memorex DVD Recorder jest nagrywarką DVD +R/+RW (nagrywa także zwykłe płytki CD-R/RW), za którą trzeba zapłacić niespełna dwa tysiące dwieście złotych - a to już nie tak przerażająca cena, jak by się wydawało.

4,7 GB danych na jednej płytce to całkiem sporo, a gdy wziąć pod uwagę, że mogą to być także filmy (w jakości DVD - MPEG-2) lub przykładowo pliki MP3 z muzyką (do 75 godzin muzyki), wydaje się to sporą zachętą do kupna urządzenia. Mankamentem jest to, że by odczytać zapisane dane na innych komputerach, te muszą mieć albo podobną nagrywarkę, albo napęd DVD-ROM, odczytujący tego typu nośniki.

Memorex DVD Recorder sprawował się nader poprawnie, a wspomagany niezłym oprogramowaniem (Roxio Easy CD Kreator 5.1.1 Basic, DirectCD, Roxio VideoPack 5.1, InterVideo WinDVD) może się stać ważnym narzędziem dla osób parających się obróbką wideo oraz innych danych, które wymagają sporej ilości miejsca.

Jeśli zamierzacie umieszczać na jednym krążku ponad gigabajtowe pliki lub porcje danych - Memorex DVD Recorder jest urządzeniem, jakie powinniście wziąć pod uwagę podczas wyboru systemu archiwizacji danych.

ⓘ Memorex DVD Recorder

Cena: **2195 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ spore możliwości ■ bogaty pakiet oprogramowania
- niewszystkie napędy DVD-ROM radzą sobie z odczytem zapisanych krążków DVD +R/+RW

Internet: **www.msd.com.pl, www.memorexlive.com**



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ **Przewód:** 180 cm ■ **Przepustnica:** jest, pokryta chropowatą gumą ■ **Przełącznik widoków HAT:** jest, ośmiokierunkowy ■ **Liczba przycisków:** 6 ■ **Dodatkowe:** możliwość skrętu drążka w prawo i w lewo (orczyk)

Tracer StarFire 3D to porządny joystick.

A jednak się... trzęsie...

Tracer StarFire 3D

■ Mike-L

Już sporo wody w Odrze upłynęło od czasu, gdy na łamach CD-Actiona umieściliśmy opis joysticka czy gamepada. Wszystko dlatego, że na rynku niewiele się w tej materii działo. Nareszcie kilka firm wzięło się do roboty i tchnęło nieco świeżości w półki sklepowe.

Nową marką na rynku jest Tracer. W ofercie firmy znajdziemy przeróżne akcesoria komputerowe - od klawiatur, przez myszy do kierownic, joystickow oraz padów.

Tracer StarFire 3D to joystick, jaki miałem okazję sprawdzić. Całość opakowano w kartonowe pudełko, na którym wszystko napisano w języku polskim, tak samo jak instrukcję instalacji oprogramowania.

Solidnie wykonana podstawa ma cztery przyssawki, które dobrze utrzymują urządzenie na blacie biurka, ale gdy chcielibyśmy trzymać go na kolanach, plastikowa podstawa ślizga się po materiale. Świetnie wyprofilowana manetka zakończona jest główką z trzema przyciskami oraz jednym "cynglem", jak i ośmiokierunkowym przełącznikiem HAT. Manetkę można obracać w ograniczonym zakresie wokół jej osi, dzięki czemu można ją wykorzystać jako orczyk.

Umieszczoną na podstawie przepustnicę pokryto szorstką gumą, dzięki czemu nie ślizga się podczas dynamicznej zabawy, a 2 przyciski umieszczone obok niej można całkiem dobrze wykorzystać. Należy także wspomnieć o zastosowanej w Tracer StarFire 3D technologii Vibration Force - ta uatrakcyjnia zabawę. Dzięki niej czuje się drgania podczas jazdy samochodem, uderzenia w bandy czy postrzały. Niestety nie jest ona tak doskonała jak Force Feedback, mimo to koszt jej implementacji jest nieporównywalnie niższy.

Tracer StarFire 3D to joystick, który mogę polecić ze względu na dość dobre wykonanie, bezproblemową pracę i implementację technologii Vibration Force.

ⓘ Tracer StarFire 3D

Cena: **117 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

+ precyzyjne wykonanie ■ możliwość obracania manetki - orczyk
- Vibration Force nie działa we wszystkich grach

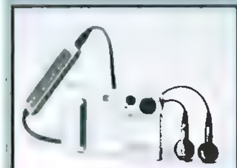
Internet: **www.megabajt.com.pl, www.tracer.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

nitron) oraz CT1772 PF (kineskop LG), dołączyła w tym tygodniu kolejna płaska siedemnastka - model TD770A. Parametry techniczne TD770A:

- kineskop: 17"Sony FD Trinitron
- plamka: 0,24 mm
- maksymalna rozdzielczość: 1280 x 1024 @ 67 Hz
- częstotliwość pozioma: 30-72 KHz
- częstotliwość pionowa: 50-130 Hz
- złącze: 15 pin mini D-sub
- normy: FCC, CE, VCCI, BSMI, MPR II, TCO (opcjonalnie)
- gwarancje: 36 miesięcy, serwisowa doord-to-door
- sugerowana cena dla użytkownika końcowego brutto to 950 zł

www.ab.pl



Exilim

Wysyp nowych modeli aparatów cyfrowych trwa - tym razem Casio rozszerza ofertę o dwa nowe modele z serii Exilim. Aparaty - których wielkość nie przekracza rozmiarów karty kredytowej - wyposażono w matrycę o rozdzielczości 2 megapikseli. Pierwszy model to EX-S2 - o grubości zaledwie 11,3 mm. Drugi - grubszy niewiele ponad milimetr, to EX-M2, wyposażony również w odtwarzacz MP3. Urządzenia są wysokie na 88 mm i szerokie na 55 mm. EX-S2 waży 88 g, EX-M2 - 90 g. Oprócz wykonywania zdjęć nowe aparaty Casio pozwalają rejestrować filmiki o długości do 30 sekund. Źródłem zasilania są, skonstruowane na potrzeby Exilim, akumulatory litowe. Oprócz wbudowanych 12 MB pamięci urządzenia obsługują karty SecureDigital. Ceny nie zostały jeszcze oficjalnie podane, jednak EX-S2 najprawdopodobniej będzie kosztować około 340 USD, a EX-M2 około 425 USD. Modele trafią na rynek japoński 28 września.

www.casio.com.pl



X30

IBM wprowadza na rynek notebook ThinkPad X30 o niezwykle lekkiej konstrukcji, ważący zaledwie 1,6 kg. Nowy ThinkPad wykorzystuje, opatentowaną przez centrum badawczo-rozwojowe IBM, technologię, która wspomaga oszczędność energii i unikalne rozwiązanie przedłużające czas pracy urządzenia do 8 godzin (przy użyciu drugiej opcjonalnej baterii). ThinkPad X30 może korzystać jednocześnie

Komu kopię DVD... komu...

z dwóch akumulatorów - wewnętrznego i opcjonalnego, łatwo montowanego do dolnej obudowy. Technologia oszczędności energii inteligentnie zarządza poborem mocy między dwoma akumulatorami i analizuje zapotrzebowanie niezbędnej energii do wykonywania zadań, zwiększając lub zmniejszając moc stosownie do każdego z podsystemów. ThinkPad X30, wykorzystujący ponad 25 nowo opatentowanych technologii, wyróżnia się innowacyjnością - jednym z unikatowych rozwiązań jest Access Connections: ten pozwala użytkownikom w prosty sposób zarządzać połączeniami zarówno przewodowymi, jak i bezprzewodowymi oraz przekierowywać z jednej lokalizacji na inną. ThinkPad X30 jest jedynym ultralekkim notebookiem na rynku, jaki oferuje jednocześnie bezprzewodową komunikację w standardzie 802.11b oraz technologię Bluetooth. Jest to też jedyny system wykorzystujący rozwiązania bezpieczeństwa: TCPA oraz funkcje przywracania systemu i odzyskiwania danych (One Button Disaster Recovery) za pomocą jednego przycisku. X30 zaprojektowano ergonomicznie. Opcjonalna multimedialna stacja dokująca X3 UltraBase, która waży zaledwie 0,7 kg, uzupełnia jego funkcjonalność. Podczas korzystania z notebooka w podróży użytkownik, po całym dniu prezentacji i obsługi poczty elektronicznej z wykorzystaniem łączności bezprzewodowej, powinien jedynie umieścić urządzenie w stacji dokującej - i naładować akumulator. Może też korzystać z dodatkowych udogodnień, takich jak napędy DVD/CD-ROM, głośniki zewnętrzne czy też dodatkowe porty USB. Model ThinkPad X30 jest dostępny na rynku w cenie podstawowej - równowartość 2609 dolarów.

www.ibm.pl



Czterdziecha

Z początkiem września dział techniki biurowej AB SA - autoryzowanego dystrybutora firmy Dysan, jako pierwszy w Polsce wprowadza do sprzedaży najnowszą płytę CD-R marki Dysan. To pierwsza płyta Dysana, jaką będzie można nagrywać z 40-krotną prędkością. Mają one pojemność 700 MB i pakowane są po 5 sztuk w pudełkach typu Slim Case.

Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 1.90 zł za sztukę.

www.ab.pl



Mały i szybki modem z nowym protokołem v.92.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB ■ **Model:** zewnętrzny ■ **Prędkość przesyłu:** do 56 bps Zgodny z protokołami: V.92, V.90, K56flex ■ **Wejścia/Wyjścia:** RJ 11 (linia i telefon), USB, jack (głośnik i mikrofon) ■ **Kontrolki:** TD/Data,CD,OH,MR,PWR ■ **Dodatkowe:** sterowniki, przewody połączeniowe USB oraz telefoniczny

Megabity linią telefoniczną

■ Sector

Avacs Expert 56K V.92 Ext.

W ofertach naszych producentów nie znajdziemy już zbyt wielu zestawów komputerowych bez zamontowanego na pokładzie modemu. Jest to w końcu jeden z najpopularniejszych sposobów, by połączyć się z Internetem, a co za tym idzie - sięgnąć do ogromnej wiedzy, jaka w nim drzemie (łakomy kąsek).

Firma Avacs do testów dostarczyła zewnętrzny modem Expert 56k USB w wersji v.92. W opakowaniu znajdziemy wszystko, co jest niezbędne do szybkiej instalacji urządzenia w komputerze. Poza tym znajdziemy tu przewód telefoniczny oraz USB, krótką instrukcję obsługi, jak i najnowsze sterowniki na CD. Instalacja przebiega bardzo szybko i już po kilku chwilach możemy się delektować swobodnym przepływem megabajtów z Internetu. Modem wyposażono w nowy protokół transmisji w wersji v.92 i chociaż w większości przypadków nie jest rozpoznawany przez bramki dostępowe - jednak przyspieszenie w ściąganiu plików jest odczuwalne. Dzieje się tak dzięki poprawionemu algorytmowi kompresji przesyłanych danych. Ponadto wbudowano sprzętowo funkcje głosowe w trybie full-duplex, które pozwalają wykorzystać faksmodem jako zestaw telefonu głośno mówiącego także w komputerach pozbawionych kart dźwiękowych.

Niestety firma Avacs nie stanęła na wysokości zadania i bardzo nienierzetelnie podeszła do sprawy przetłumaczenia instrukcji obsługi oraz montażu. Możemy - na przykład - przeczytać w "Instrukcji obsługi" zdanie, takie jak to "Zainstalować faksmodem w wolnym slocie PCI" lub bardzo długo szukać kontrolki "RD: sygnalizacja odbioru danych", której fizycznie w modemie nie ma.

Avacs Expert 56K V.92 Ext.

Cena: **149 zł*** ■ **Megabajt,** ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22), 693 86 06

+ nowy protokół v.92
- błędy w instrukcji obsługi

Internet: **www.logitech.com.pl, www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Estetycznie wykonany monitor z idealnie płaskim kineskopem.

Dane techniczne:

Kineskop: 17' (szczelina 0,24 mm) ■ **Synchronizacja pozioma:** 30-70 kHz ■ **Synchronizacja pionowa:** 50-160 Hz ■ **Wejście sygnałowe:** 15-stykowe złącze D-Sub ■ **Certyfikat:** TCO99 ■ **Rozdzielczość maksymalna:** 1280 x 1024 przy 60 Hz ■ **Rozdzielczość zalecana:** 1024 x 768 przy 85 Hz

Płaski ekran

LG Flatron F700B

■ Sector

Po spędzeniu kilku godzin dziennie przed komputerem, szybko zauważamy, że najważniejszym elementem, bezpośrednio wpływającym na użytkownika, jest monitor. Urządzenie to musi spełniać pewne normy i co ważniejsze - odpowiednio się konfigurować tak, by wzrok nie męczył się po 15 minutach.

Monitor typu Flatron o symbolu F700B dostarczyło do testów LG Electronics. Nie powiem, ciekawy wygląd wraz z idealnie płaskim kineskopem robią dobre wrażenie. Najważniejsza dla mnie zawsze była ilość opcji konfiguracyjnych monitora. Opcje dostępne są przez OSD, a ich ilość przeszła moje oczekiwania. Możemy sterować geometrią wyświetlanego obrazu, odpowiednio dostroić nasycenie kolorów. Dla bardziej wymagających dostępne są opcje korygujące efekt mory (Moire), a nawet opcja Purity, do niedawna wykorzystywana jedynie w profesjonalnych konstrukcjach. Jedyny malutki minus to brak polskiego menu w OSD monitora (a naliczyłem 11 dostępnych języków). Maksymalna rozdzielczość to 1280 x 1024 przy 60 Hz, co może się wydawać małą częstotliwością, jednak przy 1024 x 768 będziemy pracowali już z całkowicie zadowalającą częstotliwością 85 Hz. Dodatkowo kineskop ma powłokę W-ARAS (antyrefleksyjna i antystatyczna), która dość dobrze niweluje światło zewnętrzne padające na ekran i odbijające się odeń.

Monitor Flatron F700B podczas testów sprawował się dobrze. Dzięki możliwości konfiguracji dużej liczby parametrów pracy monitora z menu OSD można było ustawić zadowalający obraz we wszystkich dostępnych rozdzielczościach. Warto zastanowić się, czy nie lepiej dopłacić kilka złotych więcej i cieszyć się dobrym obrazem przez następne lata.

LG Flatron F700B

Cena: **899 zł*** ■ Dostarczył: **LG Electronics Polska Sp. z o.o.,** ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

+ dobrej jakości obraz ■ spore możliwości dostosowania parametrów obrazu
- brak polskiego menu ■ troszkę kłopotliwe sterowanie OSD

Internet: **www.lge.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Cyfrowy pad

Trust 830T Triple Mode Sight Fighter to cyfrowy pad, zasilany przez USB. Urządzenie ma możliwość ruchu w 8 kierunkach, 4+4 przyciski akcji oraz dwa analogowe joysticki. Poza tym charakteryzuje się unikalną opcją wyboru 3 opcji, pozwalając użytkownikowi na przełączanie się między padem, joystickiem i kierownicą, co z kolei sprawia, że jest idealny dla każdego rodzaju gry, jak na przykład intensywne wyścigi czy trzymające w napięciu gry akcji. Dodatkowa funkcja Shift podwaja liczbę przycisków akcji maksymalnie do 16. Pad jest dostarczany z 2,5-metrowym przewodem, który oferuje graczowi maksymalną swobodę ruchów podczas gry. Trust 850F Vibraforce Feedback Sight Fighter ma również wszystkie cechy, jakich gracze szukają w tego typu urządzeniach. Tak jak model Trust 830T, 850F Vibraforce Feedback SightFighter ma możliwość ruchu w 8 kierunkach, ale tym razem załączono również 6 górnych oraz 2 przednie przyciski akcyjne, kontrolkę przepustnicy i samocentrujący się orczyk. Urządzenie jest zgodne z Direct-X Force Feedback. Oba modele będą dostępne w sprzedaży pod koniec lipca

Dane techniczne TRUST 830T Triple Mode Sight Fighter
- cyfrowy pad zasilany przez USB
- ruch w 8 kierunkach (D-pad) z dodatkową funkcją POV
- 4 górne i 4 przednie przyciski akcji
- 2 kontrolki analogowych joysticków z ukrytymi przyciskami Shift i trybu
- funkcja Shift podwajająca liczbę przycisków akcji do maksymalnej 16
- unikatowe 3 tryby do wyboru: pad, joystick i kierownica
- różne funkcje dostępne w trybach, takie jak akceleracja, hamulce, przepustnica i orczyk
- tryby łatwe do wyboru dzięki wyraźnej kontrolce
- solidna konstrukcja
- 2,5-metrowy przewód
- wymiary produktu: 165 x 172 x 75 mm
- waga: 0,6 kg

Dane techniczne Trust 850F Vibraforce Feedback Sight Fighter
- cyfrowy pad zasilany przez USB
- ruch w 8 kierunkach (D-pad)





AVerMedia AverTV Studio (Nicam) to tuner telewizyjny, radiowy i jednocześnie cyfrowy magnetowid, który zadowóli też wybrednych.

Dane techniczne:
- **Procesor:** Conexant Fusion 878A
- **Standard wideo:** PAL DK+BG
- **Standard audio:** A2/KICAM/SAP
- **Wejścia:** antena TV(Kabel)/FM, odbiornik podczerwieni, S-Video, Composite, liniowe stereo
- **Wyjścia:** liniowe stereo (miniJack)
- **Pilot:** na podczerwień
- **Dodatkowe:** antena FM



Telewizja i radio z komputera

AVerMedia AVerTV Studio (Nicam)

■ Mike-L

Przyznam, że podczas wielu godzin spędzonych w laboratorium, miałem możliwość, by posłuchać muzyki jedynie z kompaktów lub w postaci plików MP3. Niekiedy jednak uruchamiałem odpowiednią aplikację - i słuchałem radia przez Internet.

Niestety jakość audycji przesyłanych w ten sposób do mojego komputera pozostawiała sporo do życzenia. Mimo to kilka razy zdarzyło się, że mogłem nie tylko delektować się doskonałym stereofonicznym odbiorem ulubionych stacji radiowych, ale także programami telewizyjnymi.

Było to możliwe, gdyż do testów dostarczono karty tunerów telewizyjnych, które (opcjonalnie) przechwytują także audycje radiowe ze stacji dostępnych w danym rejonie.

Tym razem testowałem AVerMedia AVerTV Studio (Nicam), która jest kolejnym wcieleniem popularnej już konstrukcji. W urządzeniu tym zastosowano tuner Philipsa oraz procesor Conexant Fusion 878A. Oczywiście należy podkreślić, że urządzenie dekoduje obraz w standardzie dostępnym w Polsce (PAL DK+BG) oraz dźwięk NICAM Stereo.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by całością sterować za pomocą myszy, wybierając odpowiednie opcje oraz przyciski na ekranie komputera (aplikacja AVerTV), oraz poprzez pilot na podczerwień. (Odbiornik podczerwieni podłączany jest do karty tunera.)

Większość funkcji jest podobna do spotykanych w poprzednich konstrukcjach AVera, mimo to opracowano i "dołożono" kilka nowych. Najciekawsze wśród nich to funkcja umożliwiająca nagrywanie wideo nie tylko w formacie MPEG-1, ale także MPEG-2 oraz możliwość użycia funkcji I-Record i Time Shiftu. Ostatnia z wymienionych dotyczy techniki zapisu audycji na dysku twardym po wciśnięciu klawisza "Pauzy" podczas oglądania (na przykład) filmu. Dzięki temu po zrobieniu herbaty czy kanapki oglądanie można zacząć od momentu, w którym skończyliśmy - choć w rzeczywistości audycja trwa, my oglądamy ją z opóźnieniem. Tak działają cyfrowe magnetowidy! A nam oferuje się namiastkę tego, pod warunkiem że skorzystamy z karty za kilkaset złotych i w miarę szybkiego komputera.

I-Record to możliwość jednoczesnego nagrywania filmu na dysku i oglądania go w czasie rzeczywistym, czyli tak zwany duplex, jednak nie dla dźwięku, a dla strumienia wideo.

Grupy programów pozwalają m.in. posortować kanały tematycznie, czyli osobno przyroda, wiadomości, muzyka, film, sport - lub w dowolny inny sposób.

Jeśli chodzi o audycje radiowe, udało mi się znaleźć więcej stacji radiowych niż za pomocą radia dobrej klasy, korzystającego z podobnego typu anteny.

Oprogramowanie pozwala także na odtwarzanie muzyki z płyt CD, a także na pracę komputera jako cyfrowego magnetowidu. Nagrywanie sekwencji wideo może się odbywać w jednym z kilku formatów, wśród których jest MPEG-1 (VCD) MPEG-2 (DVD), AVI (Windows), oraz przy ręcznych ustawieniach jakości. Wybór uzależniono jedynie od preferencji użytkownika oraz mocy jego sprzętu (procesor, pamięć, dysk twardy). Oczywiście istnieje możliwość programowania nagrywanych audycji telewizyjnych z różnych kanałów oraz przechwytywania obrazów dostarczanych złączem S-Video.

Karta poprawnie działa w systemach MS Windows 95, 98, 98SE, 2000, Me, NT, XP.

Uniwersalność urządzenia, jak też jego przystępna cena predestynują AVerMedia AverTV Studio (Nicam) do naszego (redakcyjnego) wyróżnienia. A wszystkim tym, którym potrzebny jest telewizor i radio oraz prosty cyfrowy magnetowid - polecam tę konstrukcję. Zaoszczędzimy w ten sposób na kupnie tego typu urządzeń z osobna oraz na miejscu, jakie mogłyby zająć w danym pomieszczeniu.

AVerMedia AverTV Studio (Nicam)

Cena: **335 zł** * ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

👍 doskonała jakość obrazu (jak na tuner komputerowy) ■ technologie Time-Shift i I-Record

👎 dostęp do niektórych funkcji mógłby być bardziej "intuicyjny" ■ brak polskojęzycznej instrukcji obsługi programu

Internet: **www.california.pl**, **www.aver.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

- 6 górnych i 2 przednie przyciski akcji
- kontrolka przepustnicy i samocentrujący orczyk
- solidna konstrukcja
- 2,5-metrowy przewód
- dwa niezależne silniki high power vibraforce
- w pełni zgodny z Direct-X Force Feedback w grach
- wielojęzyczny sterownik auto kalibracji z wieloma opcjami VibraForce Feedback
- wymiary produktu: 127 x 168 x 66 mm
- waga: 0.6 kg

Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to Trust 830T Triple Mode Sight Fighter 119 złotych, Trust 850F Vibraforce Feedback Sightfighter 129 złotych.

www.trust.com

Notebook z nagrywarką DVD!

Sony zapowiedziało nowy model notebooka (PCG-GRX91G/P). Ciekawostką natomiast jest to, że będzie on wyposażony w nagrywarkę DVD. Będzie to pierwszy notebook z takim wyposażeniem. Napęd będzie obsługiwał płyty DVD-R, DVD-RW, CD-R i CD-RW. Premiera ma nastąpić w listopadzie tego roku. Cena nie została jeszcze ustalona.

5.1 HOME THEATER SYSTEM - już w sklepach

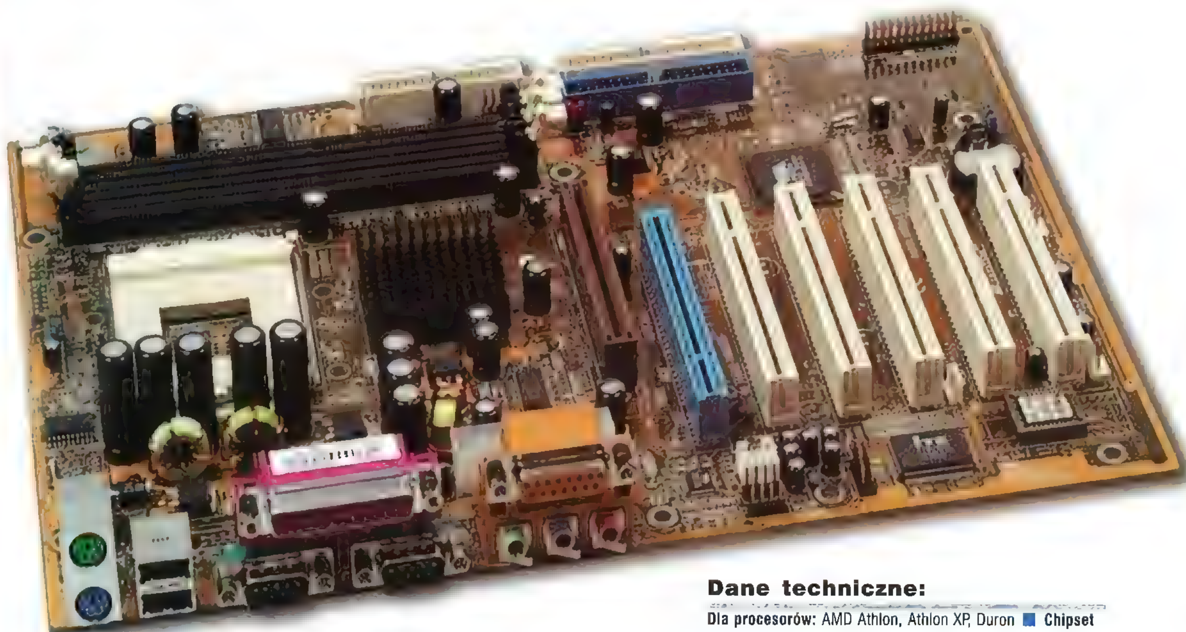
W sklepach całego kraju pojawiły się rewelacyjne systemy nagłaśniające "kina domowego" firmy MANTA, noszące nazwę - 5.1 HOME THEATER SYSTEM. Krystaliczna czystość przestrzennego dźwięku z pięciu głośników satelit, głośnika niskotonowego i modułu sterującego ze wzmacniaczem dostępna będzie za ultra niską cenę w granicach 200 zł.

Jeśli ktokolwiek nie widział jeszcze tego zestawu, zapraszamy: **http://www.manta.com.pl/serwis/hardware/pcglosniki51.php**

To nie jest PRIMA APRILIS takie głośniki są naprawdę na każdą kieszeń!

Kierownica Twin Turbo 2 Supreme

Nowa kierownica firmy MANTA jest spadkobiercą doskonałej linii DE LUXE. W TWIN TURBO 2 SUPREME wprowadzone zostały nowocześniejsze i lepsze technologie oraz materiały, których trwałość testowana była w laboratoriach i... na prawdziwych torach wyścigowych. Sportowy wygląd zestawu i wyważona, stylowa kolorystyka są dziełem projektantów wnętrz samochodowych od McLarena i Porsche'a. Już dostępne w sklepach.



Płyta obsługuje procesory AMD, które osadzono w podstawce Socket 462.

Dane techniczne:
Dla procesorów: AMD Athlon, Athlon XP, Duron ■ **Chipset (North/South):** KT333/VT8233A ■ **Podstawka:** Socket 462 ■ **Pamięć:** 3*DDR (PC2700/PC2100/PC1600) ■ **Złącza:** 5*PCI, 1*ACR, 1*AGP ■ **Układ dźwiękowy:** AC'97 ■ **Układ dźwiękowy:** AC'97 ■ **LAN:** brak ■ **Inne:** brak

Płyt(k)a...

Clayton CVAS270

■ **techNICK**

Płyty główne, które są podstawą systemów komputerowych, stanowią odwieczny problem potencjalnych nabywców. To podczas ich wyboru tracimy najwięcej czasu, kiedy przebieramy w ofercie wielu mniej lub bardziej znanych producentów.

Clayton to marka lansowana przez jednego z większych polskich dystrybutorów, firmę California Computer. CVAS270 to płyta główna przeznaczona do pracy z procesorami AMD Athlon, Athlon XP i Duron. Dzięki chipsetowi KT333 pracuje z najnowszymi procesorami z serii XP oraz obsługuje pamięci PC2700 i dyski twarde, które pracują w standardzie UltraDMA 133. Reszta to już raczej standard.

Urządzenie jest tanie i przeznaczono je dla mniej wymagających użytkowników.

Jako tania konstrukcja ma kilka wad, z których najważniejszą jest to, że kondensatory (dość wysokie) umieszczono tuż przy podstawce procesora, co uniemożliwia swobodne zapinanie większych radiatorów. Z drugiej strony Socketu 462 znajdują się gniazda pamięci - te, po obsadzeniu, też przeszkadzają w montażu zestawu chłodzącego. Co ciekawe, po zainstalowaniu karty graficznej typu GF 4 Ti lub ATI Radeon 8500 występują problemy z wyjmowaniem i obsadzaniem gniazd pamięci. Poza tym złącze zasilania płyty głównej umieszczono nie z boku, lecz niemal przy złączu AGP, tuż za konektorami GamePortu i wejść/wyjść audio.

Mimo to pochwalić należy projektantów za montaż złączy IDE oraz FDD - tuż przy brzegu płyty, co pozwala na odpowiednie (niemal optymalne) poprowadzenie przewodów sygnałowych do stacji dyskietek, dysków twardych oraz innych napędów IDE.

Duże niebieskie złącze między PCI a AGP (wygląda jak odwrócone o 180 stopni PCI) to ACR - jest to ewolucyjne następstwo interfejsu AMR (Audio Modem Riser). Dzięki niemu do komputera można podłączyć kartę integrującą obsługę sieci Ethernet, kartę dźwiękową o zaawansowanych możliwościach oraz obsługę domowej sieci osobistej z wykorzystaniem połączenia przewodami telefonicznymi.

W kartonowym pudełku - prócz płyty i przewodów IDE oraz FDD - znajduje się także krótka instrukcja obsługi płyty w języku angielskim, jak również krążek z wszystkimi potrzebnymi sterownikami oraz dodatkowym oprogramowaniem.

Wśród aplikacji znajdują się te bardzo przydatne - są nimi: PowerQuest Drive Imane V. 4.0, za pomocą której każdy jest w stanie zarchiwizować partycję z danymi i zapisać ją w spakowanym archiwum, by po ewentualnym "padzie" systemu wrócić do poprzedniej oraz stabilnej konfiguracji (przydaje się w eksperymentach ze sprzętem czy oprogramowaniem).

PowerQuest PartitionMagic 6.0 SE pozwala wykonać różne operacje na partycjach dysku twardego. Można je zakładać, zmieniać ich wielkość (z zachowaniem znajdującego się na nich oprogramowania), kopiować między dyskami, ukrywać, jak i dokonywać innych operacji. Jest to również przydatna aplikacja, szczególnie dla zaawansowanych użytkowników.

Ci zaś, którzy marzą cały CZAS o podkręcaniu procesorów, raczej rozczarują się tą tanią płytą, ponieważ w porównaniu obecnie sprzedawanymi układami zbyt wiele tu nie wskórają.

Clayton CVAS270 spełnia własne zadanie i choć przy jej projektowaniu popełniono kilka błędów, z czystym sumieniem można ją polecić mniej wymagającym użytkownikom, którzy zbyt często nie zaglądają "pod maskę" komputerów.

Clayton CVAS270

Cena: **312 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer S.A.**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ złącze ACR ■ nowoczesny chipset
- błędy rozmieszczenia niektórych elementów

Internet: **www.california.pl, www.clayton.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

To nie Clayman...

Roczna prenumerata CD-Action!



Tylko w tym miesiącu w cenie rocznej prenumeraty najnowsza wersja rewelacyjnego programu muzycznego Magix music & video maker 6 deLuxe, programu, dzięki któremu będziesz w stanie tworzyć własną muzykę i wideoklipy.
Aplikacji tej nie dostaniesz jeszcze w żadnym sklepie!

Program oddaje do twojej dyspozycji **8 wirtualnych instrumentów:**
Beatbox 2.0 - automat perkusyjny, Drum & Bass Machine 2.0 - automat perkusyjno-basowy
Silver Synth Pro - wirtualny sekwenser, Copper Synth - virtualny sekwenser
Sampler 2.0 - wirtualny sampler, Ambient Synth - syntezator tworzący brzmienia ambientowe
Vocoder - procesor, za pomocą którego zmienisz swoje popisy wokalne np. w głos robota

a także dodatkowe funkcje:
Gater, funkcja karaoke, która pozwoli ci wyfiltrować wokal z nagrania, panel z efektami FX działający w czasie rzeczywistym (reverb, delay, distortion, filters, EQ, compressor i inne...), wielościeżkowy mikser, intuicyjny panel do tworzenia wideo i ponad 40 efektow działających w czasie rzeczywistym (blue box, fading, titling i inne), import plyt muzycznych, obsługa pluginow DirectX, import i eksport wav, mpeg, avi i mp3.

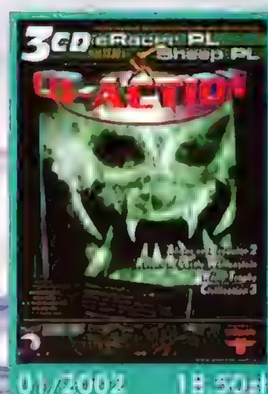
To tylko niektóre z możliwości, jakie otrzymujesz dzięki Magix music & video maker6 deLuxe, a jest ich zdecydowanie więcej...

Zamów roczną prenumeratę i... sprawdź sam.

Dostępne numery archiwalne:



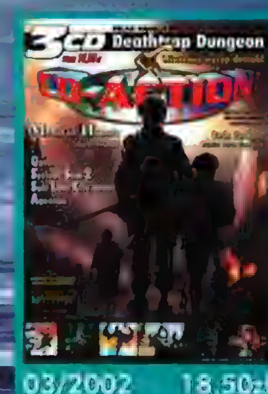
13/2001 12,00zł



01/2002 18,50zł



02/2002 18,50zł



03/2002 18,50zł



05/2002 18,50zł



06/2002 18,50zł



07/2002 18,50zł



08/2002 18,50zł



09/2002 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia znajdujący sie na nastepnej stronie. Za numery archiwalne zaplacisz przy odbiorze paczki.

CD-ACTION MOŻNA ZAPRENUMEROWAĆ:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Media Styl Sp. z o.o.,Sp.k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 517 05 31 do 35
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **dariusz.biernacki@mediastyl.pl** lub **prenumerata@mediastyl.pl**
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru: ☐☐ - ☐☐☐☐

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐ **na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent**

☐ **na 6 miesięcy w cenie 90 zł**

☐ **na 3 miesiące w cenie 48 zł**

Zamawiam numery archiwalne:

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

kod ☐☐-☐☐☐ *miejscowość*

tel. kontaktowy *e-mail*

☐ **Proszę o wystawienie Faktury VAT** **NIP:** ☐☐☐-☐☐☐-☐☐-☐☐

Upoważniam Media Styl Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy..

podpis

Należność ureguluję:

☐ **przelewem** *(po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)*

☐ **kartą kredytową**

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ **VISA Classic** ☐ **VISA Business** ☐ **PolCard** ☐ **PBK Styl** ☐ **EuroCard/MasterCard**

numer mojej karty ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

data ważności karty/miesiąc rok ☐☐-☐☐☐☐

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ....

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać **drukowanymi literami**. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Media Styl Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

Jej! W tym nr AR sporo „kobył", czyli listów długich oraz poważnych. Czyżby skutek wakacyjnego apelu? :) (No tniemy je, tniemy - ale jak ważne i ciekawe rzeczy piszą, to jak to ciąć? Serce boli...) Tak to już jest, że czasem pojawia się tu totalny luz, czasem zaś powaga. Dziś więcej tego drugiego (choć przeca i luzu nie braknie!), pewnie za miesiąc dla równowagi będzie na odwrót. Zresztą nieważne, jaki jest wydźwięk aktualnej edycji AR - tak czy inaczej zakładam, że skoro czytasz wstęp, przeczytasz aż do końca. I będziesz zadowolony(a). Zapraszamy też na IRC, kanał #cdaction (każdy piątek, 14-16), do czytania i współtworzenia Action Maga i w ogóle do udzielania się, a nie tylko biernej konsumpcji...

Myśl miesiąca:

Najwięcej dostajesz zawsze tego, czego najmniej potrzebujesz.



AR i „komercja"

(...) Action Redaction jest bowiem swoistym „polem treningowym" dla osób, które są niedoświadczone w pisaniu. Zazwyczaj na listy nie otrzymuje się odpowiedzi, więc w istocie prowadzimy z Szanownym Panem Przemytnikiem dialog, który jest monologiem. Ale z drugiej strony, im bardziej niższy jest nasz iloraz inteligencji, tym większa szansa na ukazanie się naszego listu w CD-ACTION.

Jeśli tak, to masz powód, by się teraz martwić. Nie dość, że opublikowałem ten list, to jeszcze na samym początku AR.

Tym większa szansa, że nasze „dzieło" przeczytają dziesiątki, nie, setki, a nawet tysiące osób (i tak nawiasem mówiąc, AR jest w tym przypadku fenomenem)!!! Tym większa radość! Możemy z dumą patrzeć na zazdrosnych kolegów, którzy (i dobrze im tak!) mają współczynnik debilizmu znacznie niższy od naszego.

Powyższy fragment dedykuję wszystkim uszczęśliwionym szczęśliwcom, których art-listy mieliśmy okazję przeczytać w działach, takich jak „Panopticum" czy „Ludzie i Ludziska". (...)

Uwaga, uwaga... komercjalizacja to proces. Jasne! Sporo tak powie: tylko proces czego? Komercjalizacji, oczywiście. ;-) Doszliśmy do słusznego wniosku, że komercjalizacja to proces komercjalizacji. I to właśnie zjawisko wykorzystują autorzy wielu listów, którzy mówią, że CDA się pogarsza, a winą za wszystko obarcza się komercjalizację. I najfajniejszą rzeczą jest to, że osoby, które piszą, nie wiedzą, co piszą. (A w zasadzie wiedzą, ale tylko to, że piszą list!) Dla nich komercjalizacją może być WSZYSTKO. I na tym polega magia tego słowa (które już mi się powoli nudzi). CDA się rozwija. To nieunikniona ewolucja. Pismo z największą liczbą czytelników-graczy w Polsce zmienia się. I są to zmiany IMHO na lepsze. Na wiele z nich wpłynęli sami czytelnicy (...).

Drodzy, szanowni debile (...)! Jeśli chodzi wam o zbyt humorystyczne recenzje, napiszcie: „Recenzje są zbyt humorystyczne". Jeżeli – znowu – są za mało humorystyczne, napiszcie, że właśnie są ZA MAŁO HUMORYSTYCZNE. Autorzy testów sprzętu leją wodę? Napiszcie: AUTORZY TESTÓW SPRZĘTU LEJĄ WODĘ – a nie, że CD-Action się KOMERCJALIZUJE. Kropka.

Quartz

9 dziwnych pytań

1. Czy to prawda, że licencja na pełną wersję kosztuje mniej więcej tyle, ile nieużywany mercedes?

Merc to raczej przesada. Ale za licencję na znaną i niezbyt starą grę dobry (nowy) zachodni samochodzik kupisz bez problemu. I nawet z klimą oraz ABS-em i dodatkowymi airbagami wliczonymi w cenę.

2. Barnaba to on czy ona?

Ono. Był on, ale kiedyś nie zauważył pracującej piły tarczowej... nie pytaj o szczegóły – mrożą pianę w ustach i miodek w uszach.

3. Czy macie w redakcji jakiegoś księdza?

Zobacz CDA z 4/2000 i zdjęcie Czarnego Iwana... celibat to nie dla nas. :)

4. Czy ktoś u was gra po Sieci w Operation Flashpoint?

Nie. Ale solo – i owszem.

5. Sprzedajecie klony Barnaby?

Tylko dęby Jediego i kasztanowce Ugly Joe'a. Klony mają śmieszne liście, więc nie ma na nie popytu. Ale syrop klonowy jest OK. Atak Klonów w sumie też...

6. Kiedy będzie następna edycja konkursu na sobowtóra?

A będzie?

7. Dlaczego drukujecie listy z bluzgami pod waszym adresem?

A dlaczego wydrukowaliśmy twój list? Bo – czemu nie! Cenzura śmierdzi! Jak bluzgi są ciekawe, czemu nie?

8. Kto przyczynił się do śmierci Gamblera? To była pierwsza gazeta o tematyce kompów, jaką kupiłem.

Mańkuci z Patagonii oraz elfy i wozacy (oni są zawsze wszystkiemu winni).

9.Kto zabił JFK???

Hatus

...sfrustrowani fani Gamblera?

Godzilla - za i przeciw

Co za badziew ta „Godzilla"? W roku 2000 takie „efekty". Przecież film wygląda niewiele lepiej niż te z lat 50. Wsadzili faceta (może kobietę) w gumowy kostium i kazali się bać. Chodzi toto i co dwa kroki drze ryja, cholera wie po co. Wiadomo, że efekty najważniejsze nie są, ale fakt, że postacie mówią po angielsku, mimo iż pierwotnie mówiły po japońsku, cholernie irytuje (jak w durnych reklamach Silana – inaczej ruszają ustami, inaczej gadają). I ta pseudośmieszna scena, kiedy jeden facet wali drugiego drągiem w łeb, pokazując babce drogę. Przecież ta scena jest tak oklepana, że znają ją dzieci oglądające durne kreskówki. Komu wy wciskacie ten badziew? Narzekanie dotyczy oczywiście tylko filmu, bo reszta CDA idzie w jak najbardziej dobrym kierunku – zmiany na lepsze. Jeśli już dajecie film, dajcie coś porządnego, coś, co nie irytuje po kilku minutach oglądania.

Hubert Z.

Bardzo mile mnie zaskoczył proponowany przez was film „Powrót Godzilli". Miła odmiana. (...) Muszę przyznać, że zarówno mi, jak i mojej rodzinie bardzo się spodobał. (...) Specjalne pozdrowienia dla Smugglera (ja też lubię Godzillę).

Zgumisiek

Okazuje się, że fanów tego potwora nie brak (przeciwników też). Wszystkim zwolennikom Huberta Z. mówię: Godzilla to właśnie ktoś w gumowym kostiumie, a nie generowana komputerowo przerośnięta jaszczurka. To tak samo, jakby chcieć, żeby czterej pancerni walczyli najnowszym modelem Abramsa albo żeby akcja „Alternatyw 4" działa się w 2002 roku. Nie da się, a jak się da – film traci sens. Panowie krytycy – filmy z Godzillą mają pewną konwencję. Niektórym się podoba, innym nie. Ale nie żądajcie od nieszczęsnego „gumiaka", żeby udawał Neo z „Matrixa". Co do innych wytkniętych wad: na amerykański dubbing i scenariusz wpływu nie mieliśmy. :(Nie twierdzę, że to najlepszy z filmów o Godzilli (dla mnie – „Terror Mechagodzilli" ew. „Godzilla kontra Hedora" są nie do pobicia) – ale... a ryk Godzilli do dziś budzi ciarki na plecach jej fanów. Szkoda, że nie potraficie zrozumieć, iż „łyżka nie istnieje" i dać się zauroczyć temu gumowemu gadowi. Aha. Stosunek listów pochwalnych do krytycznych, dot. tego filmu, był mniej więcej jak 7:1.

Zawartość Cover CD

Pełne wersje Cover CD – full wersje też są bardzo przyzwoite zwłaszcza teraz, gdy są po 2 na numer, to zawsze coś można wybrać. Na coverach zauważyłem coś ostatnio, mianowicie że jest coraz mniej dem, a za to narobiło się rożnych magów, kornerów itp.

Dem jest mniej, bo są coraz większe. Kiedyś liczyły one 20, 30, 40 MB. A teraz? Widziałem już takie o wielkości 450 MB, 250 MB, a 100-150 MB - a to już niemal norma. A CD jak miał 650 MB, tak ma. Kornerów jest tyle samo, co zawsze – tzn. góra ok. 10% objętości CD. To tak wiele?

Myślę, że należy z tym zrobić porządek i naprawdę zostawić to, co tyczy się tylko komputerów\gier – i zrobić to porządniej. Nie widzę zatem miejsca dla kącików muzycznych typu Grunge Zone itp.

Teoretycznie masz rację. Ale taki GZ zajmuje tak śmieszną ilość miejsca, że wyrzucenie go NIC by nie zmieniło. A tak – zawsze to jakaś „odtrutka" od gier (szczególnie dla graczy interesujących się muzyką). Poza tym takie dema możesz samodzielnie ściągnąć z Netu albo kupić na innym Cover CD, w innym piśmie. A magi i rozmaite kąciki – to znajdziesz tylko na naszym CD (tzn. właśnie te konkretne kąciki). Zatem tak naprawdę TO ONE są naszym CD-kowym wyróżnikiem z tłumu innych pism!

Bardzo brakuje mi tez RTS Area. Wątpię, żeby nie było materiałów na ten kącik, bo RTS-y to bardzo wdzięczny temat. Zawsze przecież można dać jakieś porady\taktyki czy mapki do gier. Jak się chce – to nie ma problemu...

Kącik przeżywa(ł?) trudne chwile, ale autor obiecuje reanimację działu i powrót na CD. W zamian zajrzyj np. do wrześniowego Bonus1/Mags/Sztab Weteranów i Histmag – to ucieszy fanów szeroko pojętej strategii oraz gier strategicznych.

Co do kornerów, myślę, że można by zrobić kącik... Świnka. Ostatnio w serwisie z grami w Interii znalazłem mnóstwo „starych, ale jarych" gierek. Min. Alone in the Dark I i II (teraz gram w III z Waszego CD), Sensible Soccer, Test Drive czy DOOM. A pod tym wszystkim ładny i kulturalny tekścik „zamieszczone materiały mają charakter edukacyjny" i nawet nie trzeba ich kasować po 24h. Czemu zatem nie mieli byście dać na własnym CD (nie wszystkie, tak po kilka na m-c)?

Bo nie chcemy iść do pierdla za bezczelne piractwo. Tak, tak, nie mamy żadnego prawa, by takowe gry po prostu nagrać na CD. Producenci nie czepiają się, gdy ściąga je ktoś do prywatnego użytku. Ale na CD w piśmie – ohoho! Ale byłby dym! I na czym ma niby polegać „edukacyjny charakter" takowych gier? :)

PS W FAQ-u Smg chwali się sprzętem. Owszem, nie powiem – lepszy od mojego, ale o 10 MB (tak – MB) HDD (z którego „jest bardzo dumny"), to chyba trochę mało jak na owe czasy. ;) To pewnie ten Win3.11 (bo co innego) nieźle chodzi na Celeronie 1 Ghz ? ;)

Paweł Muszyński

Baaaardzo śmieszne. Miało być GB. Zresztą już jest w sumie 50 GB. :P Poza tym byłem (i jestem) dumny z monitora, nie HDD. Inna rzecz, że za kasę, którą na niego wyłożyłem 2 lata temu, teraz miałbym już przyzwoity 21" albo dobry 15" LCD. (BTW: do łez doprowadził mnie kiedyś tytuł artykułu - o monitorach – „Marzenie każdego gracza: płaska siedemnastka".

No OK, siedemnastka może być, nie powiem – tylko czemu akurat płaska?) :)

Ósmy cud świata, grrr...

Bylibyście ósmym cudem świata, gdybyście zamieszczali emulatory i romy do gier, a konkretnie chodzi mi o Amigę i Snesa. Mówicie, że romy to piractwo, co jest nieprawdą.

To nas zaskoczyłeś. Chwytam bejsbol i słucham argumentacji.

Dlaczego? Po pierwsze, masa romów znajduje się na stronach internetowych. W jakim celu się tam znalazły? Są legalne i można je zamieszczać do woli.

Tak samo jak kasa w bankach. W każdym banku jest kupa legalnej kasy. Idź i weź, ile chcesz, bo jak jest w banku, znaczy to, że można ją brać... albo na ulicach stoi mnóstwo samochodów. A to oznacza, że można ich używać do woli. Powodzenia. I podaj adres, będziemy ci przysyłać do kicia paczki.

Może te strony są jakieś nielegalne?

Są tak samo legalne jak sprzedaż heroiny na ulicach naszych miast.

Dobra. Po drugie, w numerze 11/2001 zamieściliście dwie pełne wersje gier: Gangsters i Worms. Wiecie, że ta druga pochodzi z Amigi! I co? Zatem zamieściliście ją nielegalnie, kurdę? No i co macie na własne usprawiedliwienie?

[...BĘC!!!] (Taki dźwięk wydaje czaszka z pustą przestrzenią w puszce mózgowej, w zetknięciu z naszym firmowym gumowym bejsbolem.) I nic tu nie powiemy, bo szkoda słów. MYŚL, człowieku (?).

Po prostu nie lubicie innych maszyn, a konkretnie Amigi i Snesa.

Szczególnie Amigi – jak wszyscy wiedzą, organicznie wręcz nienawidzę tego komputera. W końcu zabrał mi niemal 10 lat życia. Zatem mszczę się na nim, gdzie popadnie. A Snesa nie cierpię, bo się głupio nazywa. Ollrajt! (Ostrzegam wszystkich, którzy w przyszłości mają chęć napisać, że a) zamieszczanie romów na Cover CD [nie mylić z żywymi Romami!] jest legalne; b) jeśli coś jest w Internecie, tym samym jest darmowe i legalne oraz można to tam zamieścić. Autorów takich tekstów włóczę na linie za własnym rowerem górskim, po papierze ściernym. A potem nacieram wodą utlenioną. Za pomocą rękawicy z drutu kolczastego.)

3. Mam fajny pomysł. Nie zamieszczajcie reklam w CDA, tylko zróbcie osobne pismo z reklamami. Nazwijcie to CD-Reklam. Pakujcie tam tyle reklam, ile wlezie.

Mam jeszcze lepszy pomysł – następny taki list napisz właśnie do tego pisma (albo do jeszcze innego: CD-Kosza), nie do CDA. Gdzieś był, jak Bozia rozum rozdawała – albo jak prosiłem (i proszę!) o czytanie FAQ-u, a?

4. Wiecie, że niedługo mam zamiar na waszym CD prowadzić Maga. I co wy na to? Mam nadzieje, że go zamieścicie!

A ja mam zamiar wziąć całą kasę Billa Gatesa. Sprawa jest załatwiona już w 50%!!! Tzn. ja się na to zgadzam. Muszę jeszcze tylko przekonać Billa. Ale to już drobiazg.

5. Czy wy płacicie ludziom i ludziskom kasę za prowadzenie kącika, np. Strefa WWW, Sport Center, Tawerna Rpg, Speed Zone. A jeżeli płacicie – to ile?

MarcinHH z 71

Czypieńdziesiąt.

Ave DTP i...

Na wstępie chcę podziękować całemu działowi DTP (z panią Beatą na czele) za ich pracę. To chyba najbardziej niedoceniani przez czytelników ludzie w CDA. A w końcu to dzięki ich pracy CDA wygląda tak ja wygląda (czytaj: wspaniale) (...). Zresztą cała szata graficzna prezentuje się przepięknie i widać, że ktoś naprawdę wlewa w nią mnóstwo pracy oraz serca. (...) Jeszcze raz, chłopaki i Pani Beato, :) gratuluję dobrej roboty i życzę jak najwięcej sił do pracy oraz poprawiania tego, co jest już prawie idealne.

Faktem jest, że praca DTP-owców rzadko jest przez was zauważana. Jeśli już, to postrzegacie ją raczej negatywnie (a to podlewy za ciemne, a to ramki nie takie itd.). A to właśnie ich wyobraźnia i wysiłek sprawiają, że tekst + kupa obrazków oraz innych bajerków, wrzuconych do odpowiedniego katalogu, tworzy harmonijną całość (albo i nie). Kochajcie DTP-owców, dziewczyny! :)

Ale się wam oberwie za te pewne reklamy. Że niby pornografię szerzycie itp. Żebyście wiedzieli, jakie kazanie dostał mój kolega od matki (właściwie to już od roku, jak przestałem kupować CDA, pożyczam je od niego). „Ostatni raz wydałeś pieniądze na takie pornole" – grzmiała. :)

No, to musisz znów sam zacząć kupować. :) A propos – napis „seks" czy "erotyka" to jeszcze nie porno. Ale niektórzy w tej naszej Polsce kiedy tylko słyszą te słowa, od razu trys... pryskają - śliną, jadem, wściekłością itp. Zauważcie, że nikt się specjalnie nie burzy, gdy w recenzowanej grze krew leje się litrami, a mózg ścieka po ścianach. A niech dzieci grają, byle by spokój w domu był. A napiszcie tylko małymi literkami „seks" i już co poniektórzy Oburzeni Rodzice grzmią jak startujący B-727. Obłuda? Hipokryzja? Kompleksy?

Czy wszystkosłyszący Eld słyszał o czymś takim jak rock chrześcijański???

Teraz już tak. Na dźwięk tych słów zawył, buchnął dymem z ust i siarką z... hm... uszu, tatuaże mu zbladły, załopotał skrzydłami i tyle go widzieliśmy. Jeśli nie wróci, sam będziesz teraz sportówki recenzował.

Jaki jest ulubiony zespół El GM???

Ang

Zespół bólowy nadgarstka. Od grania i pisania.

O Kapitanie Nemo raz jeszcze

Skoro sami uważacie, że nie macie prawa kopać innych w d, to po co to robicie?***

Bo lubimy – oraz potrafimy. I jesteśmy niekonsekwentni. :)

Sam takim cybermaniakiem kiedyś byłem i po części na pewno jeszcze jestem. Teraz wiem, że problemem wcale nie jest zbyt częste używanie komputera, ale ucieczka przed życiem. Ucieczka od interakcji :) z drugim człowiekiem, od rozwijania samego siebie. Także popadanie w schemat i monotonię. Redakcjo! Jesteście w błędzie, jeśli uważacie, że taki człowiek jak kapitan Nemo jest człowiekiem przegranym.

Wcale tak nie uważamy. Ale wydaje się nam, że sam siebie na to skazuje.

On naprawdę swoje przeżył, doświadczył i wybrał to, co dla niego jest najlepsze.

A jakby wybrał picie borygo czy twarde narkotyki? Albo mordowanie ludzi na ulicach? Nie należy nawet spróbować wyperswadować mu, że to źle?

Prawdziwy problem jest wówczas, gdy ktoś nie może wybierać. A to dotyczy w szczególności osób młodszych, nałogowców, którzy innej drogi nie widzą. Takim osobom trzeba pomoc. A sposobów jest wiele, a taki test na nałogowca, moim zdaniem, jest najgorszy. Zamiast straszyć, lepiej wyciągnąć pomocną dłoń.

Żeby usłyszeć „eee, to mnie nie dotyczy, ja nie jestem nałogowcem" (akurat!) czy „i co – mi się to podoba". Ten test uświadomił wielu osobom, że tkwią już po pachy i bynajmniej nie w pachnącej wodzie. :)

Wiem, nie jesteście psychologami, ale i nie tego od was wymagam. Wy możecie podać np. adresy grup dyskusyjnych (chociażby dotyczące tego tematu – znacie jakieś?) albo linki do ciekawych stron (najlepsze byłoby chyba niekomputerowe hobby).

Dende

Naszą rolę widzimy raczej w sygnalizowaniu zagrożenia – ostrzegamy przed potencjalnym niebezpieczeństwem. Reszta zależy od kierowcy. Zauważy? Posłucha? Zwolni? Jego sprawa. BTW: już niedługo – za miesiąc, może dwa – powinien pojawić się drugi manifest Nemo.

Panopticum (kącik listów DZIWNYCH)

Już na wstępie chcę zaznaczyć, że jesteście gazetą dla leszczy i lamerów.

... „dzień dobry" albo „cześć". Od takiego grzecznego powitania zaczynają rozmowę wyłącznie leszcze i lamerzy, o Mastah. Zatem pewnie masz w tym przypadku rację.

CDA kupuje kilku moich kolegów i wszyscy są lamerami. Potrafią tylko grać i nic ponadto. O sprzęcie żaden z nich prawie nic nie wie.

Teraz już wiecie, ludziska, że lamerzy to ci, co nic nie wiedzą o sprzęcie. Albo ci, co wszystkich wokół określają mianem lamerów. Witaj w klubie!

Można to sobie wytłumaczyć, że oni za jakiś czas się nauczą, ale wcale do tego nie dążą. Kumpel chciał założyć Internet, ale gdy tylko dowiedział się o hakerskich zamiłowaniach moich i mojego kolegi, natychmiast zrezygnował.

Może nie chciał się stać takim samym chwalipiętą jak ty? Bo jeśli tak, znaczy to, że masz inteligentnego kumpla. Bierz z niego przykład. Swoją drogą, ja też założę Internet. I będą dwa internety.

No, ale do rzeczy. Chodzi mi o kilka błędów w waszym piśmie (staliście się bardzo komercyjni i nie dbacie już o własnych czytelników – ja nie kupuję CDA, kupiłem kiedyś kilka numerów, było to wtedy, gdy byliście jeszcze jako tako).

Tego, co napisałeś w nawiasie, chyba uczą już w szkołach dla Mistrzów, bo każdy Mastah pisze dokładnie tak samo i to samo. :) I ciekawe, gdzie wszyscy Mastahowie nas czytają – skoro nas nie kupują – i po co nas czytają, skoro z nas takie cienkie Bolki. To jest ta jedna z nierozwiązywalnych zagadek bytu (a nawet odbytu), jaka dręczy filozofów od tysiecy lat.

Wasze recenzje są dowcipne, ale nie ukazują prawdziwego obrazu gry. Dam teraz przykład:

1. RE2 (...). Uwzględniliście jako minus niemożność sejwowania i wyrzucania przedmiotów w dowolnym miejscu. Musicie wiedzieć, że RE2 jest ściśle powiązany z częścią pierwszą i przeznaczono go dla fanów części pierwszej. Weteran jak to weteran – jemu takie wady nie przeszkadzają.

Rozumiem, że w ten sposób nie możesz mieć pretensji do nikogo, kiedy komp się psuje – jest przeznaczony dla weteranów, którzy pamiętają lampowe ENIAKI (te się psuły – na każde 3 kwadranse pracy jakieś 20 godzin napraw!) i im to nie przeszkadza. Jasne. Ale niestety. Dla nas wady gry – czyli coś, co przeszkadza w graniu – są jej wadami, i koniec pieśni.

Ja osobiście zacząłem przygodę z serią od cześci trzeciej i wymienione wyżej minusy wcale mi nie przeszkadzały – nie wiem, po co się przyczepialiście.

Typowy sposób myślenia Mastaha: skoro MI się to podoba/nie podoba, znaczy to, że tak ma być i ci, którzy mają inne zdanie – są głupi. Ops – „som gupi!".

W RE3 pominęliście z kolei te błędy i jako wadę potraktowaliście sterowanie. O co wam chodzi?!

O kasę, kotuś, o kasę. Poza tym o laski i szybkie samochody. A tobie? Zwróć też uwagę, że najpierw się czepiasz, że wytknęliśmy coś jako wadę, a potem, że NIE wytknęliśmy tego jako wady. Zdecyduj sie zatem – czego się czepiasz? Poza tym drugą reckę pisała inna osoba, która mogła mieć inne opinię niż ta poprzednia na ten sam temat.

I wyjaśnijcie mi, co znaczy pojęcie „schematycznie wykonane otoczenie"?

A którego z tych słów nie rozumiesz? Wszystkich? Aha... no tak...

2. Jak Max Payne mógł dostać 9/10 ?

Popatrz, to proste: najpierw piszemy „9" potem „/" i na końcu „10". I już!

Czy wy naprawdę nie widzicie wad tej skopanej gry?! Zacznijmy od bullet time'u. Kiedy normalnie rzucimy się Maksiem na bok, leci jakieś 1,5 sekundy i pada na ziemię. W bullet time Max leci jakieś 4 sekundy. 4:1,5 = 2,6... – czas leci 2,5 x wolniej. Teraz, gdybyśmy zwolnili pocisk 2,5 razy i tak nie byłby widoczny.

A w „Gwiezdnych Wojnach" słychać dźwięk silników i efekty strzałów, wybuchów itd. – w próżni. Zatem „Gwiezdne Wojny" są do d...bani! Amen.

Chodzi mi o to, że Max porusza się za szybko względem ruchu pocisku.

Nie uwzględniono też zawirowań powietrza na płaszczu naboju oraz tego, że pocisk wystrzelony z gwintowanej lufy powinien przecież wirować wokół własnej osi pionowej. Za to obniżamy MP ocenę do 1/10.

Dodatkowo facet podczas gry zabija kilkaset osób. Gdzie tu realizm?

Szukasz realizmu? Wyłącz komputer i wyjdź na ulicę. Max Payne to gra stworzona dla rozrywki i nie jest realistycznym symulatorem policjanta.

Kto w normalnym współczesnym świecie zabiłby kilkaset osób z całego arsenału spluw pod ręką i ponadto zdołał bezkarnie zbiec (policja dorwałaby go po pięciu minutach).

Ktoś kiedyś powiedział, że gdyby bohaterowie filmu/gry postępowali zgodnie z logiką i gdyby obowiązywały ich te same prawa, co w naszym życiu, 90% filmów w ogóle nie miałoby prawa powstać, a reszta kończyłaby się po – góra – 10 minutach – śmiercią bohatera. Tego chcesz?

Do tego każdy gość na drodze Maksia to wróg: żadnych dzieci, kobiet – wszyscy noszący spluwy chcą go zabić! – I to ma być realizm. Max Payne to prymitywna, liniowa strzelanina, na którą programiści stracili 4 lata pracy – i nie warta jest oceny 6/10.

W GoD Games strzelają sobie teraz w łeb. Tymi zbyt wolnymi pociskami i bez bullet time'u, bo już wiedzą, że to badziew.

3. Kiedyś, któryś z czytelników prosił o napisanie w każdej recenzji, z jakiego typu grą ma do czynienia. Odpisaliście, że szkoda miejsca, a poza tym dzisiejsze gry to mieszanka wielu różnych gatunków, że tego nie zrobicie, bo stracicie dużo miejsca. I co? Po pewnym czasie patrzę, a tam opis – gra TPP, FPP, RTS. Nagle znalazło się miejsce (hipokryci)?!

Ooo, widzę że niechcący otworzyłeś słownik wyrazów obcych? Zatem przy okazji sprawdź hasło: „schematyczność" (to w nawiązaniu do wcześniejszego pytania) i na deser: „egocentryk". Oraz „hipopotam". A te określenia gatunków gier wymusili na nas czytelnicy. Zrobiliśmy to niechętnie, bo (co sam zauważyłeś) byliśmy przeciw – baliśmy się bluzgów za to, że „to wcale nie jest RTS/RPG, tylko RTW/FPS". A tu miła niespodzianka – żadnych pretensji, wszyscy zadowoleni. Jak rozumiem – dowodem na nasze lamerstwo jest to, że potrafimy pójść na rękę czytelnikom, spełniając ich postulaty?

4. Co do piractwa – myślę, że je popieracie.

Daj se spokój z myśleniem. Wyraźnie ci nie wychodzi. Może lepiej nazywaj „lamerami" wszystko, co się porusza wokół. Włącznie z muchami. To idzie ci zdecydowanie lepiej. Aha – a ja myślę, że masz trzy nogi oraz miedziane czoło tudzież uśtyndrowaną drylownicę wsteczną zamiast nosa. I co mi zrobisz?

Gadacie, że to jest złe, ohydne, że to złodziejstwo. Dlaczego? – bo musicie, bo jesteście renomowanym pismem i musicie pisać o tym, że nie należy robić złych rzeczy, a po cichu naomiewacie sie z uczciwych graczy i gracie w piraty – MAM RACJE?

Masz rację jak w poprzednich częściach tego listu. Jest jej tyle co w Samoobronie profesorów. A tobie KTO płaci za to, że pochwalasz piractwo? Ile ci zapłaciła konkurencja za zbluzganie CDA? Hę??? No???

5. Wiem, że i tak na łamach Action Redaction wyjdziecie na swoje i obsmarujecie mnie błotem, ale cóż, taka jest prawda (wy zawsze wygrywacie, wy zawsze jesteście najmądrzejsi, wy...).

Ooo, zwracam honor. Potrafisz jednak coś sensownego i zgodnego z prawdą powiedzieć. Wyrazy uznania. Rozwijasz się, nawet gdy piszesz list do nas! Nic, jeno musimy promieniować mądrością, inaczej tego nie mogę wyjaśnić - nawet mimo że „jestem najmądrzejszy". Ot, kolejny teologiczny problem nie do rozwiązania.

A właśnie, dlaczego zawsze wszystkich załatwiacie i robicie z nich durni?!

Nie wszystkich, kotuś, nie wszystkich. Tylko wybrańców. I wcale nie robimy z nich durni – my im tylko dobitnie uświadamiamy, że... już nimi dawno są. To troszkę boli – ale to dla ich dobra, bo jak ktoś ma ciut klasy, potrafi się z tego wydźwignąć. Spróbuj!

Rację ma zawsze święta dwójka – tolerujecie tylko lizusów, którzy się wam podlizują i mówią to, co chcecie usłyszeć.

Amen. Oto słowa Mistrza. Ten list na łamach AR dowodem prawdy twych słów. Powiedziałeś wszystko, co chciałem usłyszeć (żeby się uśmiać).

Opublikujcie ten list, bo w przeciwnym razie uznam to za ukrywanie brutalnej prawdy przed czytelnikami i będę miał całkowity dowód, że mam rację. Za ewentualne błędy ortograficzne z góry przepraszam.

Jolly Roger

Błędów nie było. Ale to jedyne, co możemy powiedzieć dobrego o twoim liście. (Mastah naturalnie FAQ-u nie czytał [inaczej nie napisałby „opublikujcie albo będzie to znaczyło, że coś tam"].)

Panopticum - aneks!

Ponieważ powyższe komentarze posłałem też od razu jego autorowi, doczekałem się komentarza. Oto on.

OK, to znowu ja. Twoja odpowiedź na mój list nie za bardzo mi się spodobała.

To mnie zaskoczyłeś. A tak się starałem przypucować, tak ci właziłem bez wazeliny, no... i wszystko na darmo.

Co do egocentryka, być może masz rację (sprawdziłem w słowniku) :-), ale muszę ci powiedzieć, że bardzo wiele osób (szczególnie tych zaawansowanych) uważa, że jesteście lamerami. Coś w tym musi być, skoro ja znam wiele takich osób – dlaczego czepiają się właśnie was?

Po pierwsze, dla niektórych wszyscy, którzy nie są tak mądrzy jak oni (*) – to lamerzy. Po drugie, musimy opisać to tak, by zrozumiał nas i 10-latek, a 30-latek nie czuł się znudzony. Zatem zawsze znajdzie się ktoś, dla kogo piszemy albo za prosto (lamerzy!), albo za trudno (czyli – lamerzy to muszą pisać). Po trzecie, widać są tacy co muszą się kogoś czepiać – to im poprawia humor i podbudowuje poczucie własnej wartości. Zatem starają się czepić nie byle kogo. :)

Ostatnia sprawa. Powiedziałeś, żebym nie argumentował na tak niskim poziomie – o co ci chodzi? Może mam argumentować na takim jak ty (to by dopiero była kaszana)? Tym razem postaraj się odpowiedzieć poważnie. Może w niektórych kwestiach nie miałem racji (jestem trochę nietolerancyjny). Sztaba?

Jolly Roger

Wiesz, na czym polega niski poziom twojej argumentacji? Jeśli nie wiesz, co odpowiedzieć, starasz się obrazić dyskutanta. (Ile to jest 75 x 23...? Eeee, co za lamerskie pytanie, ty debilu, trzeba być głupkiem, by o to zapytać, tylko lamerzy zadają takie pytania – to było wieśniackie pytanie itd.). Już wiesz, o co chodzi? Poza tym zgadzam się, że jesteś nietolerancyjny. Niezależnie od tego całkiem serio myślę, że mogą z ciebie być ludzie. Sztaba.

(*) niektórym się tylko wydaje, że są mądrzy i wtedy czytaj to jako: wszyscy mądrzejsi od nich. Do jakiej kategorii zaliczyć tych, o których pisze Jolly Roger – trudno mi powiedzieć

Ladies' Corner

Zacznę może od tego, że mieszkam w małym miasteczku, gdzie niezwykłe rzeczy nie dzieją się zbyt często. Jedyną rozrywką młodzieży jest siedzenie na ławkach pod blokami od południa do późnej nocy i konkurowanie, kto będzie najwięcej i najgłośniej przeklinał. Z tego, co zaobserwowałam, chłopcy rywalizują też o to, który będzie miał najwięcej żelu na włosach, największe napisy na firmowych ciuchach i najgrubsze złote łańcuchy na szyi. Dziewczyny natomiast starają jak najbardziej upodobnić do Britney. Zapomniałabym o cosobotniej dyskotece, na której każdy obowiązkowo bywa. Pakują się wtedy do samochodów z płytą CD przy lusterku (żeby ich radar policyjny nie wykrył). :) Kiedyś widziałam, jak do malucha wsiadło 7 osób!!! Czasami zdarzy się gościu biegający po osiedlu z kałachem lub strzelający z wiatrówki (naprawdę!).

Eeee, typowe, nic nadzwyczajnego. :) Na moim osiedlu nie takie rzeczy się dzieją...

(...) I tu chciałabym nawiązać do listu Artura z Ustronia, w którym pisze, że w bibliotece nie można spotkać dziewczyny. Wyobraźcie sobie, że ja mam podobny problem. Wchodzę, a tu (jak nietrudno się domyślić) prawie pusto. Przy dziale z II wojną światową bardzo często spotykam pewnego bardzo sympatycznego staruszka, jest też facet, który czytuje kryminały. Dział z romansami jest chyba najbardziej oblegany. Zawsze jest tam kilka kobiet. I wreszcie na końcu dochodzę do regału z napisem? Fantastyka? Gdyby nie ja i jeszcze jeden piętnastolatek, który czasem poleci jakąś dobrą książkę, regał z pewnością szybko pokryłyby kurz oraz pajęczyny. A ja się teraz zapytam: gdzie ci mężczyźni? W bibliotece na pewno nie! (...)

Elissa

Nakładają żel na włosy i szamają keratynę...?

***

Sporo czasu minęło od mojego ostatniego listu, którego i tak w końcu nie wysłałam. Czas najwyższy, by coś napisać. Szczególnie, że nie bez znaczenia zaznaczyliście piętno na moim życiu (...). Zapewne brzmi to bardzo banalnie (...). Dwa lata temu (...) zaczęłam się izolować od rzeczywistości. Nie uczyłam się, odcięłam od klasy i rodziny – i zdawało mi się, że wreszcie jestem szczęśliwa. Nie – byłam szczęśliwa! Uciekałam ze szkoły – i grałam, nie odrabiałam lekcji – i grałam, zamiast spotykać się z przyjaciółmi – grałam. Najpierw cztery godziny dziennie, sześć, osiem, niekiedy cały dzień i pół nocy. (...) Prawdopodobnie w podświadomości miałam zarejestrowaną chęć ucieczki od ludzi. Być może zrodziła się ona ze strachu przed prześladowaniem, wyśmianiem czy w ogóle przed kontaktem z drugim człowiekiem.

(...) Jednak kiedyś skończę szkołę i co dalej? Trzeba znaleźć pracę, trzeba zarabiać i wreszcie stanąć naprzeciw rzeczywistości. I w tym przypadku moment przebudzenia będzie ogromnym szokiem. Dla mnie stanowił jedno z najgorszych przeżyć.

Wiesz, wiele osób przez to przechodzi. Ja sam miałem 18 lat przez jakieś następne 5 lat mojego życia – i przebudzenie również nie należało do najprzyjemniejszych... bo tu już niemal ćwierć wieku na karku, a człowiek nadal zwykłym gówniarzem pozostawał, za przeproszeniem. Radzę zatem nie przesypiać tych lat. Trudno się potem to nadrabia.

Rodzice sprzedali komputer. Miała wtedy 18 lat, a zachowywałam się jak dziecko. W nocy nie mogłam spać, w dzień płakałam. Całymi dniami leżałam w łóżku, gapiąc się w sufit. Przez 2 miesiące nie chodziłam do szkoły – gdy rodzice przychodzili z pracy, wychodziłam na kilkugodzinne spacery. Pogłębiało się uczucie pustki. Rozumiałam, że nie mam nic oprócz tamtego świata. Zupełnie nieprzygotowana, osamotniona musiałam nauczyć się żyć. „Wielka bohaterka", która dziesiątki razy ratowała świat, nie była dość odważna. Znowu byłam biednym, próbującym się ukryć dzieckiem. Tym razem nie miałam gdzie. Próbowałam odnowić kontakty – nie potrafiłam. (...)

A jednak okazuje się, że wystarczy znaleźć kogoś, kto cię zrozumie, nową pasję – i pojawia się nadzieja. (...) Zaprzyjaźniłam się z kilkoma osobami (...), poznałam zupełnie nowy świat. A od pół roku znów mam komp i czasem, w przerwach między spotkaniami z przyjaciółki, chłopakiem i nauką pogrywam. Life is beautifull – nie tylko ten komputerowy. (...) PS Czy uważacie, że mnie pogięło, jeśli zrobiłam sobie tatuaż – Vegetę z „Dragon Balla"?

Vegeta? Ta przyprawa? Nie lepiej było wytatuować pieprz, bazylię albo Podravkę?

PS2 Mr Jedi – co powiedziałbyś na mały romansik?

Bitchbooy - Dark Soldier

Nie wiem, co powie Jedi, ale ta panienka, która jest często przy nim, miałaby mu chyba za złe...

A mnie to bawi!

Komentarz odnośnie listu niejakiego snake'a bodaj z 06/2002. „Nie bawią mnie już gry; mam 16 lat i zacząłem bawić się programami flash 5 i Adobe Fotoshop, założyłem nawet witrynę WWW!! I wciąż NIC!!!". Drogi panie, mam 11 lat, robię 3 strony WWW (samodzielnie) i nie podniecam się z tego powodu tak jak ty z prowadzenia jednej. Nie wiem, jak prowadzenie strony może być nieprzyjemne! Nie wiem, o czym robisz stronę, ale pewnie o grze. Czy nie sprawia ci przyjemności, że to, co zrobiłeś na stronie (jakiś opis misji, nowa broń) jest pomocna/sprawia przyjemność

jakiemuś gościowi podczas grania? Bo mnie tak. PS Czy możecie dać na CD program do robienia screenów z gry?

Ploosiel

Nie tylko możemy, ale i daliśmy – poszukaj Hypersnapa – jest na jednym z CD gdzieś w okolicach wiosny tego roku.

Gazeta...

Ha! Smuggie! Mam cię! W numerze 11/99, w AR, w odpowiedzi na list pt. „Pytania" nazwałeś CDA gazetą! Cytuję: „My mamy robić GAZETĘ, a nie coś w stylu (...)". I co? Ładnie to tak tępić czytelników, którzy wasze pismo:) nazywają gazetą, a?! :)))

Loobiem-siem-chepiać

Zmądrzelim, czego i wam życzym. :) To baaardzo przyjemne uczucie.

***

Jesteście przewrażliwieni na punkcie słowa „gazeta". Chyba macie alergię?

Kuba

Poniekąd tak. Ale wyobraźcie sobie fanów samochodów, którzy uparcie nazywają diesla „benzynówką" albo volvo „koreańskim samochodzikiem". Wkurzające? Dla mnie tak...

***

Ostatnio zauważyłem, że niemal każdym AR pojawia się motyw nazywania CD-Action „gazetą" i z tym związane sprzeciwy z waszej strony. Wy, droga redakcjo, upieracie się przy określeniu „czasopismo". Wkurza mnie ten fakt, ponieważ większość ludzisk w tym kraju, widząc papierową rzecz do czytania, którą można kupić w kiosku, określa ją jako GAZETĘ. Jest to słowo potocznie używane, zatem nie ma się o co obrażać.

Ależ my się nie obrażamy. Chcemy tylko „by właściwe rzeczy dać słowo".

Każdy ma tzw. swobodę wypowiedzi, może mówić, co chce i nazywać rzeczy, jak chce (wyjątkiem są słowa rodzaju „ku..." i „spier..."!! ;-)

No to idź do szkoły i powiedz, że „Pan Tadeusz" to powieść, a Mickiewicz był piosenkarzem. Że już nie wspomnę np. o dyskusji z metalem na temat wyższości disco polo nad jego ulubioną kapelą itd. Powodzenia. :) A jeśli zaczniesz publicznie mówić na chleb np. „badzia-badzia" (w końcu możesz go nazywać, jak chcesz!), mogą ci kaftan bezpieczeństwa nałożyć...

To tak, jakbym np. powiedział gościowi, patrząc na jego nowy mercedes, że ma fajną bryczkę. Facet wyjechałby na mnie z mordą, że bryczka to pojazd konny, a nie samochód.

Przykład całkiem niezły, przyznaję – ale nie do końca. Nazwij CDA magazynem, pismem, czasopismem, miesięcznikiem, periodykiem – nawet „ani pisnę". Bo to synonimy (tzn. różne wyrazy znaczące w sumie to samo). Bryczka/bryka to synonimy samochodu (choć może też oznaczać pojazd konny). Ale czy gazeta to synonim pisma? Chyba nie. Gazeta źle się kojarzy: z bardzo marnym miękkim papierem (tzw. gazetówką), kiepskim drukiem, słabym kolorem oraz czymś, co po przeczytaniu najpóźniej na drugi dzień wyrzuca się do śmieci. Czy właśnie tak wygląda CDA?

Panie Smuggler i duchu Mr Jediego – nie bawcie się, do jasnej cholery, w prof. Miodka i zajmijcie się ważniejszymi sprawami niż wytykanie ludziom błędów językowych!!!

Gorcek

Gdzieżbym w ogóle śmiał równać się z prof. Miodkiem? Ja może jestem głupi – ale nie aż tak. I nie wytykam błędów językowych, tylko staram się oduczyć was nazywania CDA gazetą. A jeśli się nie uda, też świat się nie zawali. Co jednak szkodzi spróbować?

Kmicicowe pytania

Czy w redakcji wszyscy się nawzajem lubicie?

Czy inaczej bylibyśmy w stanie wytrwać kilka lat w tym samym pomieszczeniu, w tym samym składzie? Wprawdzie osobom z zewnątrz wyrazy sympatii, jakimi się czasem obdzielamy, wydałyby się – ehm – zaskakujące i szokujące... ale to właśnie dlatego, że są z zewnątrz i nie kiszą się z nami w tym sosie. Nie rozumieją zatem, że trzaśnięcie kogoś ogryzkiem w łeb może oznaczać, i często nawet tak jest, „podziwiam styl, w jaki piszesz recenzje". A określenie kogoś jako... no nieważne, to nasz odpowiednik „lubię cię".

Czy w redakcji (jako budynku) panuje taka sama luźna atmosfera jak w AR?

Czasami tak. Na szczęście rzadko, bo inaczej pismo długo by nie pociągnęło. Za duży luz też nie jest dobry – jak nie wierzycie, popytajcie kierowców, którzy mają za wielkie luzy w układzie kierowniczym... tzn. tych, co jeszcze żyją.

Czy byliście w wojsku?

Kmicic_2

Tylko ja – Smuggler – a i to w skutek pechowego zbiegu okoliczności. (Czytaj: nie doceniłem szybkości działania WKU i przeceniłem własne zdolności wykonywania uników.) Reszta jakoś ciągle się miga (studia!), a Yasia to nawet nie chcieli, jak poszedł na ochotnika! (Serio!) Stąd dobrze wam radzę: „weźta się do nauki albo wojsko weźmie się za was". A to naprawdę nic miłego.

Jestem morrrdercą?!

(...) Popadłem w stan głębokiej zadumy. A cóż mnie do tego jakże rzadkiego stanu skłoniło? Otóż, był to fragment pewnego artykułu, który zamieściliście w wrześniowym numerze pisma. Muszę przyznać, że nie miałem do tej pory pojęcia, że jestem takim miłośnikiem przemocy i „krwawych jatek". Od razu wyrzuciłem do kosza ziejącą przemocą i jakże krwistą THE SIMS. No bo jak ja, człowiek miłujący pokój i spokój, mogę grać w coś, co z „medyczną precyzją" pokazuje „strzępy rozszarpanych mięśni"? Te paskudne SIMY wręcz odrzucają okrucieństwem. Bo cóż gorszego i bardziej okrutnego może być od codziennych kąpieli???? Ileż nienawiści, przemocy i jadu sączy się w momencie gotowania dla siebie jakiegoś lekkostrawnego śniadanka?!!! Ta „tryskająca krew", sącząca się podczas pocałunków, z jakąś ładną sąsiadką... kurczę, nie wiedziałem, że ja (a właściwie mój Simek) jestem wampirem. No i nie wspomnę już o grozie oraz nieskończonej przemocy związanej z przyjściem na świat długo oczekiwanego potomka, którego kołyska na pewno musi być podłączona do prądu (stąd te ciągłe krzyki?).

Nie wspomnę już o SIMCITY 3000. Te biedne staruszki, które przejeżdża się na pasach zatłoczonych ulic metropolii... biedactwa zmuszane do mieszkania w luksusowych domach (o zgrozo) w pobliżu – argh! – zielonych parków. Okrucieństwo. A te masakry w ZOO czy na stadionie (chociaż tu można by polemizować) lub też w hipermarkecie... NIE. Od dzisiaj te jakże lubiane przeze mnie gierki staną się żerem dla mrówek (...).

Ale chyba najgorszą i najokrutniejszą grą, z jaką było mi dane się zetknąć, jest Harry Potter. Aż mnie ciarki przechodzą, gdy sobie pomyślę, ile okrucieństwa wylewa się na gracza podczas zbierania kart sławnych czarodziejów czy chociażby latania na miotle. A potworna i jakże brutalna scena walki Harrego z Voldemortem – to już istne barbarzyństwo.

A tak w ogóle to można by się zastanowić nad przemocą drzemiącą w samym... Windows. Te czerwone znaki ostrzegawcze (tu można by nawet zahaczyć o obrazę uczuć religijnych), zawieszający się system (podteksty samobójcze!), defragmentacja dysku (nawiązanie do ćwiartowania i składania!), scandisk (może podsunąć myśli o sekcji zwłok!), a okrutny Paint (kojarzy się z bólem - pain!!!) i jakże okrutny pasjans – toż to prawie woła o pomstę do nieba. Sam nie wiem. Chyba będę musiał usunąć Windows, bo i ten zieje przemocą.

Zresztą sam komputer jako maszyna jest siewcą przemocy. No bo jeśli komuś przyjdzie do głowy uśmiercić sąsiada za pomocą monitora czy udusić kogoś kablem od myszki???

A tak serio. Nie wiem, skąd pochodzi ten artykuł.

Tego ci WPROST nie powiem. :)

(...) Owszem wiele gier emanuje przemocą i brutalnością. W wielu faktycznie jedynym celem jest „rozwalenie" jak największej ilości wrogów i to w jak najokrutniejszy sposób. Mimo to pojawiło się wiele tytułów na rynku, które zarówno uczą, jak i bawią. Łatwo jest wytykać błędy oraz krytykować kogoś - mam na myśli twórców gier – za to, co stworzyli, by wyrobienia umiejętności skalkulowania ryzyka. Nawet zwykłe „strzelanki" wyrabiają jakże potrzebny dzisiaj refleks. A poza tym wolę gdy dzieciaki wyszaleją się w wirtualnym świecie niżeli by miały latać z nożami kuchennymi po ulicach.

Piotrek

Ludzie i ludziska

Witam i pozdrawiam, czytam AR od niepamiętnych czasów, ale zaczyna mnie wkurzać jedna tyci, tyciutka rzecz. Otóż czemu Mr Jedi ma ksywkę taką jak moja. Jestem zagorzałym fanem "Star Wars" (pozdro, gem :) (...). Jedi to Zakon Rycerzy, którzy dążą do zachowania uwagi we wszechświecie, pomagają innym i mają uznanie wśród wielu ludzi (fanów). (...) Gdy widzę gościa o xywie Jedi, krew się we mnie gotuje i mam dość. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Kyle Katarn, Yoda, Mace Windu, Xanatos czy Luke Skywalker to postacie kultowe. Nie można plamić ich wspaniałości przez nadanie sobie samemu takiej xywki. (...) Ale JEDI. To brzmi dumnie. A Paweł dodał jeszcze Mr. To już przelewa czarę goryczy.

Gibbon from Olsztyn

O rany... teraz zabrońcie jeszcze używać literki „ę" w tekstach, bo jest kultowa. I pojawiła się w tytule filmu „Mękoła atakuje szwagra lodówką". :) Albo wprowadźmy do konstytucji zakaz plugawienia dobrego imienia Jedi. Swoją drogą, mój szacunek dla Jedi po dwóch nowych częściach sagi zmalał radykalnie. Midichloriany, coś jakby policja, zerowa znajomość taktyki, szkoła janczarów, uczucia zakazane. Bleee. Jedyne, co potrafią dobrze, to machać mieczami...

***

Czy nie moglibyście dawać do czasopisma więcej kleju? Tzn. tego czegoś, czym przyklejacie np. boksy do czasopisma. Zawsze odrywam ten klej i bawię się nim, fajnie się robi qlki. Mój qmpel czasami go nawet gryzie, ale ja za tym nie przepadam. Więc: DAJCIE WIĘCEJ KLEJU! PS List napisany dla jaj, ale rzeczywiście klej to jest świetna rzecz i wszystko, co zawarłem w liście o wyczynach z nim, jest prawdziwe.

Maxwell

Dopóki go nie wdychasz (ODRADZAMY takie zabawy z jakimkolwiek klejem!!!), list pozostaje w granicach normy... Swoją drogą, my też robimy z niego kulki. :)

***

Pytanie: OK, mam podkręcony procek z dobrym wentylatorkiem, podkręconą kartę graficzną, wentylatorek na twardym dysku, wiem o wentylatorkach do chłodzenia monitora... (...) Co jeszcze mogę podkręcić? (*)

Do wyboru:
1. Może mózg – jak w temacie.
2. Proponuję obudowę... zamontuj do niej takie duże śmigło z samolotu i zobacz, jak wysoko lata! ;-)))
3. Stacji dysków nie podkręcaj, robi się to z dyskietkami!!!
4. I... jeszcze gruszkę do lewatywy i pochwal się spostrzeżeniami na ten temat!!!
5. Zasilacz, podkręć zasilacz! :) Zasilacz to jest to! MORE POWER=>HIGHER PERFORMANCE! :)
6. Ta, na 380 V... to dopiero będzie kop!
7. Podkręć się wreszcie sam! Wypij na początek Red Bull, ale tego przed upgrade'em – który jeszcze nie dodawał skrzydeł. :-) W końcu nie nadążymy za własnym sprzętem bez dopingu. 4 kawki i masz core podkręcone o 80 %! :-) (...) Gorzej, jeśli się zawiesisz i nie będzie nikogo, kto by cie zresetował – adrenaliną w serducho jak w „Pulp Fiction". :-) Z overclockingiem trzeba jednak być ostrożnym. Znam gościa, który podkręcił kibel i mu starą zabrało z odpływem... tak poważnie to by się przydało gały podkręcić, przynajmniej tak, żeby chociaż w 800 x 600 można było pikselki policzyć. ;-)
8. Podkładkę pod myszkę! Można ją podkręcić np. o 90 stopni. :)
9. Monitor troszeczkę w lewą stronę. :)
10. Zapomniałeś o podkręceniu głośników (od tego należałoby zacząć)!
11. Możesz jeszcze podkręcić klawiaturę. Dzięki temu będziesz szybciej pisał i mniej błędów popełniał. :)))

(*) zaczerpnięto z pewnej grupy dyskusyjnej, ale wydało się nam tak zabawne, że grzechem byłby tego nie opublikować. Tym bardziej że wśród czytelników CDA nie brakuje maniakalnych overclockerów (pamiętacie tego, co podkręcił dziadka?). :)

Podkręceni i odsmęceni
Smuggler & Mr Jedi

Tipsy



Big Scale Racing

Podczas gry (lub w menu) wpisz kody, po czym potwierdź Enterem:

lazybastard - wszystkie samochody
easywayout - kolejne mistrzostwa
gimmepoints - więcej punktów!
overnow - koniec czasu
framerate - pokazuje liczbę fps
pacman - wszystko wykropkowane

Możecie też spróbować z następującymi cheatami: jumparound, morecars, whatamess, dizzy, scareme.

Blair Witch Project: Rustin Parr

Podczas gry naciśnij F10 i wpisz następujące kody:

IWORKFORGOD - god mode
GETINTOMYBELLY - dostajesz broń
BIGHEAD - tryb wielkich głów
T2000 - terminator
GIVEMEFAITH - przywraca zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - zamraża przeciwników
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - tommygun
SMILEYNOMOKE - dodatkowa broń
SUNOFGOD - miotacz promieni
IAMAWIMPFORTHIS - dodatkowe 100 kul
RECHARGE - ładuje baterie
THEDOGFARTED - maska przeciwgazowa
ICANSEE - noktowizor
WWBEWARE - srebrne kule
VAMPBEWARE - zwinne pociski
ISUCK - stopień trudności Easy
IRULE - stopień trudności Hard
COMBATISSCARY - ułatwia walkę
PUZZLESARESCARY - ułatwia zagadki
INSTANTCRASH - zawieszenie gry
THUNDERSTORM - sztorm (nawet wewnątrz budynków!)
SNOWSTORM - burza śnieżna
FLAMEONASTICK - płonące naboje
TIME - zwalnia grę
DARK - ciemno wszędzie...

Dodatkowo kilka cheatów, których działania nie odkryliśmy - eksperymentujcie samodzielnie.

ITISDARKNOW, GONEAWHILE RAISE, NUKEFART, OLDHAT, BLANK STEP

Hero X

W Hero X nie ma typowych kodów, za to bez problemów można sobie ułatwić w nim życie. Otwórz zawartość katalogu z grą, wejdź do podfolderu, w którym przechowywane są zapisane stany gry (Saved Games), i otwórz któryś z dostępnych zapisów. Będzie tam plik nazwany tytułem gry - otwórz go w notatniku. Teraz możesz edytować te z ekstra-mocy, jakie zna twój bohater, jak szybko moce i zdrowie się ładują itd. Pamiętaj tylko, by przed modyfikowaniem zrobić kopie zapasowe plików.

Hitman 2: Silent Assassin

By wprowadzić kody, trzeba zmodyfikować plik **hitman2.ini** - wcześniej dobrze jest zrobić kopię bezpieczeństwa. Gdy już to wykonasz, edytuj plik i na dole dodaj linię:

enableconsole 1

Teraz, podczas gry wciśnij tyldę (~) i wpisz:

god 1 - niezniszczalność
infammo - nieskończona amunicja
giveall - wszystkie bronie
invisible 1 - nikt cię nie widzi

Icewind Dale 2

Włącz konsolę w konfiguracji gry. Podczas gry naciśnij **Ctrl + TAB** i wpisz następujące cheaty:

ctrlaltdelete:hans() - teleportuje zaznaczone postaci do miejsca położenia kursora
ctrlaltdelete:addgold(X) - złoto (w miejsce X wstaw liczbę)
ctrlaltdelete:explorearea() - cała mapa
ctrlaltdelete:setcurrentxp(X) - X punktów doświadczenia
ctrlaltdelete:setchapter(X) - rozdział X (prolog to 0, ostatni to 6)
ctrlaltdelete:firstaid() - daje napoje leczące i scrolle
ctrlaltdelete:jeffkdefends() - potwór broni cię
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() - aktywuje działanie następujących kombinacji klawiszy:

CTRL + A - ?
CTRL + C - powtarza wstęp do rozdziału
CTRL + S - ?
CTRL + F - odwróć zaznaczoną postać wokół jej własnej osi
CTRL + M - ?
CTRL + J - przenieś grupę w miejsce wskazywane przez kursor
CTRL + Y - zniszcz zaznaczony obiekt
CTRL + K - zabij zaznaczonego potwora bądź usuń kogoś z drużyny
CTRL + R - wylecz zaznaczoną postać
CTRL + U - więcej punktów doświadczenia!
CTRL + X - Give current mouse position + search square
CTRL + 1 - poziomy zbroi
CTRL + 2 - ściemnij obraz
CTRL + 3 - rozjaśnij obraz
CTRL + 4 - wyświetla trójkąty, z których jest zrobiona grafika
CTRL + 6 - przekształca obecnie zaznaczoną postać w...
CTRL + 7 - ...następną; używaj Ctrl + 6 i 7, aby korzystać z tej opcji
CTRL + 9 - wyświetl "pudełka", którymi są ograniczone poszczególne postaci

Le Mans 24 Hours

Wszystkie poniższe kody wpisuj jako imię kierowcy. Jeśli wszystko będzie OK, obraz zacznie migotać (nie, nie zawiesi się). Niektóre kody przeniosą cię od razu do wyścigu:

ALLTHECARSNOW - wszystkie samochody w Arcade Mode
ALLTRACKSPLEASE - jak wyżej, tylko wszystkie trasy
ENDOFFERS - wszystkie samochody w mistrzostwach
LEMANSOFFERS - wybieraj, co chcesz w Le Mans mode



MAKEITPEASY - po przejechaniu jednego okrążenia w Le Mand mode reszta samochodów jest zepsuta
MAKEITNORMAL - anuluje skutek powyższego cheatu
TOYOTA1999 - stań się częścią Toyota Team
1999AUDI - dostęp do prototypowego samochodu Audi
19BMW99 - jak wyżej, tylko BMW
DEBORALM - przyłącz się do tajnej grupy Debora Racing
DEBORACING - jak wyżej, tylko w Le Mans mode
1999CHEATCARS - wszystkie prototypowe samochody

Mall Tycoon

Na głównym ekranie gry wciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl, po czym wpisz:

hditech - kończysz badania nad aktualnym projektem
hdilore - masz wszystkie projekty
hdizooma - nieskończony zoom (wpisz ponownie, by wyłączyć)
hdidizzy - możliwość zmiana kąta, pod jakim obserwujemy grę (zmieniamy kąt przytrzymując klawisz Alt i naciskając klawisze góra/dół)
hdiart - masz dostęp do sim animation data
hdirate - masz 100 punktów więcej w ocenie malla
hdicash - zyskujesz 100 000 zielonych

Medieval Total War

.mefoundsomeau. - wszystkie twoje prowincje porządnie zaopatrzone w złoto
.mefoundsomeag. - jak wyżej, tyle, że tym razem w srebro
.mefoundsomecu. - dostajesz miedź
.viagra. - jak sama nazwa skazuje, wszystkie twoje prowincje są solidnie zaopatrzone... w żelazo oczywiście
.matteosartori. - cała mapa
.deadringer. - 1 000 000 florinów
.worksundays. - wszystkie polecenia budowy są zakończone po jednej rundzie
.badgerbunny. - możesz zbudować wszystkie jednostki i budynki
.conan. - zagraj jako rebeliant (nieodwracalne!)

W grze możesz również włączyć: debug mode. Aby to zrobić, musisz dopisać do linii komend parametr: **-ian**, czyli uruchomić grę, wpisując np.

"d:\gry\MTW\medieval_TW.exe" -ian

Teraz możesz użyć następujących klawiszy:

a - autorun
g - tryb boga, widzisz wszystkie tereny i jednostki
i - robi coś z AI
h - jw.
s - sprawdźcie sami :)
F5 - jw.
CTRL + i - panele

Shadow Force: Razor Unit

W czasie gry wciśnij tyldę (~), by włączyć konsolę, następnie wpisz dowolny z kodów, kończąc jego zapis 1 lub 0 - w zależności od tego, czy chcesz go włączyć, czy wyłączyć (np. god 1):

aiGodMode - wrogowie są niezniszczalni
aiProtectProtectee - god mode dla Protectee
god - jesteś niezniszczalny
aiDisableEars - wrogowie nic nie słyszą
aiDisableEyes - wrogowie nic nie widzą
noclip - ściany przestają być problemem

The Mummy

Zdobądź 35 perfect zone gems - będziesz miał wszystkie rodzaje broni
Zdobądź 45 perfect zone gems - twoja amunicja nigdy nie ulegnie wyczerpaniu
Zdobądź 50 perfect zone gems - zobaczysz ukryty poziom Cairo
Zdobądź 60 perfect zone gems - liczba twoich żyć nie ulegnie wyczerpaniu
Zdobądź 65 perfect zone gems - będziesz niepokonany
Zdobądź 78 perfect zone gems - będziesz miał dostęp do wszystkich cheatów powyżej